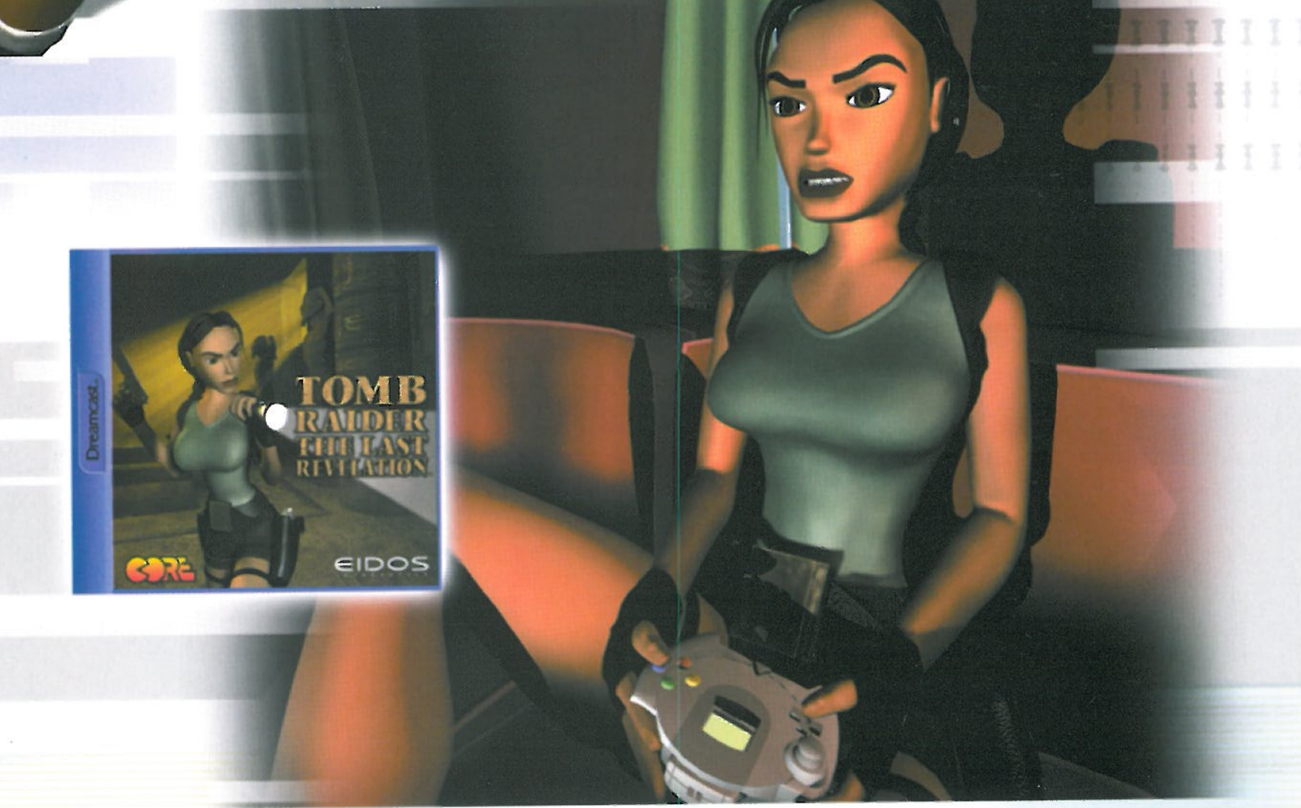


PC • PSX • N64 • GB • SEGA
Nº11 Abril de 2000 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 420 ptas. Portugal- cont. 495 Esc.
SCREENFUN
La única revista con todos tus videojuegos
REGALO ESPECIAL
+ 1 portalápices
2 marcapáginas
JUEGOS
Devil Inside, F1 Racing, Alone in The Dark 4, N-Gen F1 2000, 4 Wheel Thunder, Gekido, Metal Gear GBC, Evolva, Psychic Force 2, Ridge Racer 64, Ultima IX, Tomb Raider IV (DC), Rayman2 (DC), Theocracy, Grandia, Micro Maniacs, Medievil 2, Wario Land 3, Final Fantasy VIII (PC), Manager de Liga
Y ADEMÁS
Segunda parte de la guía de Donkey Kong 64.
Fin de la guía de Tomb Raider IV.
Pósters: Metal Gear GBC Los 150 pokémon en 3D
¡El torneo definitivo!
Pokémon STADIUM
+ Póster con los 150 pokémon en 3D
+ Avance de la peli
¡Acción de película!
syphon filter 2
Todos los detalles del próximo bombazo de Pyro
COMMANDOS 2
Prepárate para la revolución gráfica en PSX
fear effect
ESPECIAL PS2
Te mostramos imágenes exclusivas de los primeros juegos
Comparativa de Webcams. ¡Y llévate una!
8 424094 662364 00011




# " Ahora también para GAME BOY Color y Dreamcast "



















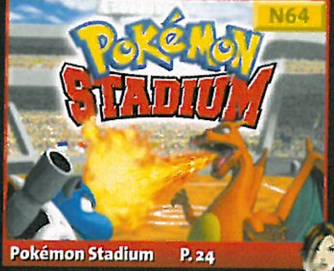



www.proein.com



Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 70

*¡Menudo mesecito! Los jugones estamos de enhorabuena: en este número tenemos videojuegos de primera para todas las plataformas. ¿Que no te lo crees? Pues echa un vistazo:* Pokémon Stadium *y* Ridge Racer 64 *para la N64,* Metal Gear *y* WarioLand 3 *para la Game Boy,* Fear Effect, Syphon Filter 2 *y* Grandia *para la PSX,* Ultima IX: Ascension *y* Evolva *para el PC,* Tomb Raider IV *y* Rayman 2 *para Dreamcast... ¡y muchos más! Y para poner la guinda a este sabroso pastel, ¡la Playstation 2 se puso a la venta en Japón! Y vino acompañada de un montón de juegos que te van a quitar el hipo:* Ridge Racer 5, Tekken Tag Tournament... *¡PRESS START!*



Pokémon Stadium P. 24



Commandos 2 P. 6


Comparativa de Webcams P. 78

# JUEGOS

## IMPACTO INMINENTE



## BANCO DE PRUEBAS

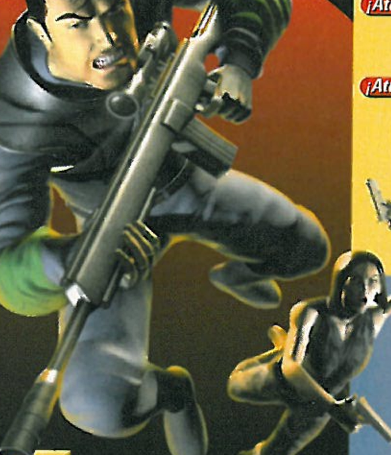
*Por orden alfabético:*






Fear Effect P. 32


Playstation 2 P. 4



Syphon Filter 2 P. 36

# Y MÁS...

## HARDWARE



## ESPECIAL



## CINE



## ARTÍCULOS






# ScreenFun Trucos

Págs. 39 a 58 ¡COLECCIONABLES!

**¡100% PROBADOS!**
*Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!*

*Han sido unos cuantos meses de la mano de Lara... aunque todo tiene un final: ¡la última parte de la guía de* The Last Revelation! *Pero tranquilo, que todavía estamos de humor para hacer monerías con* Donkey. *Y a los que necesitan velocidad, nada mejor que unos consejos para* GT2.



*Si quieres un truco en particular, nos puedes escribir: SCREENFUN, apdo. 14.112 Madrid 28080, o al e-mail screenfun@bauer.es*

*¿Quieres algún truco urgente? Llama por teléfono al:*

**915 476 808**

*El horario de atención personal es: lunes y miércoles, de 16:00 a 17:00 y martes, jueves y viernes, de 16:00 a 18:00.*

*Y si lo deseas, también te facilitamos trucos por fax. Mándanos tu duda al:*



**915 427 160**


¿Dónde quedamos hoy, Chiun-Li? En la cola para comprar la Playstation, por supuesto. ¡Ha llegado el gran día!


Algunos no pueden estar más de un día sin jugar y se llevan su antigua consola. ¡Quien gane paga la nueva!


Tras pasar una noche en vela, llega el gran momento. ¡Sólo nos quedan 500 metros para llegar a la tienda!



# Playstation 2000

## Juegos para la próxima generación

**El 4 de marzo salió a la venta la Playstation 2 en Japón, ¡y no veas la que se lió! SCREENFUN te muestra algunos de sus mejores juegos. ¡Flipante!**

Sony presentó en el trepidante *Playstation Festival 2000* los primeros juegos que se han lanzado en Japón para la Playstation 2. Algunos de ellos llegarán antes o después a España. En Japón, la PS2ha salido con un precio cercano a las 65.000 pesetas. Para Europa se espera un precio más bajo, lo que hace al aparato de 128 bits, con capacidad de reproducir DVDs, aún más interesante.

Si no te puedes esperar hasta la fecha oficial de lanzamiento en Europa, que será para otoño del 2000, recuerda que Sony está ejerciendo mucha presión sobre los importadores, por lo que será difícil y caro acceder a una Playstation 2 japonesa. Además con ella sólo podrás jugar con juegos japoneses (y como no hagas un cursillo intesivo de japones...) y no es compatible con los programas PAL. Por tanto, ármate de paciencia, empieza a emocionarte con las primicias que te presentamos a continuación y recuerda que ¡la paciencia es la madre de la ciencia!


Genial: la Playstation 2 lee películas en DVD y juegos Playstation antiguos.

## Ridge Racer 5

### El adelantamiento de Namco

Más espectacular, rápido y moderno: la quinta edición del *Ridge Racer* de Namco fue la estrella indiscutible del festival Playstation 2000. Es compatible con todos los controladores analógicos posibles (desde el antiguo NegCon hasta el ultimísimo DualShock2), y tiene cuatro modos de juego. Por no hablar de los efectos gráficos, ¡espectaculares!: chispazos, humo y llamaradas del turbo se reflejan de forma realista en la pulida carrocería de los coches.


*¡Coches de película! las imágenes del* Ridge Racer V *dejaron con la boca abierta hasta a los más incrédulos.*


*A pesar de los avances externos, se pueden ver elementos antiguos, como el cuentarrevoluciones.*

## Eternal Ring



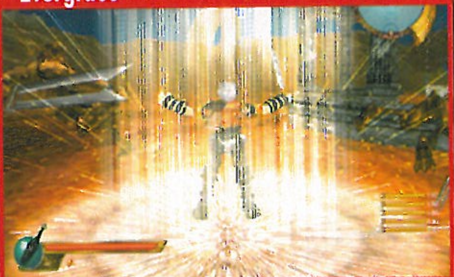
*La compañía From está especializada en juegos de rol en tiempo real exclusivos para la Playstation, y ha adornado con todo detalle las mazmorras 3D para su debut en la consola de 128 bit. Una aventura de fantasía cargada de efectos continuación de la serie* King's Field *pero con importantes innovaciones.*

## Be on Edge



Después de Parappa the Rapper *y* Umjammer Lammy*, aparece el tercer título musical de Sony: en lugar de arreglos de breakdance o de rock, aquí tendrás que hacer cortes de video y jugar con efectos especiales hollywoodienses. Te encontrarás con un estudio de TV y cine virtual colorido y espectacular.*

## Evergrace



*Juego de rol de fantasía con protagonistas femeninos o masculinos, tú eliges. Tienes libertad de movimiento de 360 grados y no sólo tendrás que saber utilizar las armas correctas, también la ropa adecuada: ¡si sabes ponerte guapo o guapa, tendrás ventaja sobre el enemigo!*

## Driving Emotion Type S



*El último juego de carreras de Square* (Racing Lagoon) *era casi igual que el primer* Gran Turismo*, y por eso no consiguió salir de Japón. Pero ahora Square lo rediseña totalmente dotándolo de un increíble realismo (encontramos características como la resistencia, al aire o el diseño interior de los coches).*


Los primeros en entrar no se lo pueden ni creer: "¡Es mía, casi, casi mía!".


Posando para todos los fanáticos europeos de los videojuegos: "¡Chincha, rabiña, que tú no la pillas!".


Y, ya en casa, no pueden creérselo: "Una larga espera y mucho tiempo ahorrando, ¡pero por fin es nuestra!".


"¡Demasiado para el body! Que nadie nos llame en una semana, vamos a estar muy ocupados".


El presidente de Sony Computer está pletórico: ¡más de un millón de copias vendidas en menos de una semana!

# Tekken Tag Tournament

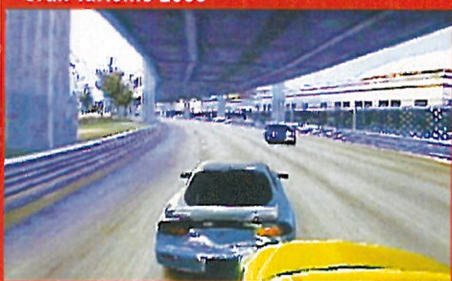
## El torneo de puños de hierro

A este torneo *Tekken* viajan los 20 héroes y bellacos más populares de las tres primeras partes, entre ellos Paul, Eddy y Jin Kazama, así como el robótico ninja Yoshimitsu. Namco refuerza los mejorados gráficos 3D con una cuidada mecánica: cada uno de los cuatro botones controla un brazo o una pierna. Las primeras luchas de prueba demuestran que *TTT* se controla igual de bien que los tres antecesores 32 bit pero con unos gráficos que cortan la respiración.


*Tekken Tag Tournament es del estilo de la recreativa con el mismo nombre.*


*Aquí ya no crece la hierba: cuando Jin (izda.) pega fuerte, aparecen rayos de energía en su cuerpo.*

## Gran Turismo 2000


*En el lanzamiento de la Playstation en Japón el 4 marzo el tercer* Gran Turismo *adelantó a su competencia,* Ridge Racer 5. *El productor de GT 2000 te revela su punto fuerte: el trucaje de los coches y las condiciones de la pista influyen mucho en el comportamiento en las carreras.*

## Stepping Selection



*Jaleco se ha adelantado a Konami y a su* Dance Revolution *sacando* Stepping Selection, *un juego de simulación de baile que llega a las tiendas con un controlador especial: una alfombrilla con seis botones rojos gigantes. Aprenderás a bailar con canciones de Britney Spears y los Backstreet Boys, entre otros.*

# Drummania

## Golpe a golpe

Konami trae a las tiendas un novedoso controlador de lujo para esta variante rockera de *Beatmania:* seguirás el ritmo golpeando como un poseso un set de batería digital, sin olvidarte de pisar también el pedal del bombo. ¡En Japón está convirtiéndose en un auténtico furor!

En el modo de dos jugadores se puede incluso enchufar el controlador de *Guitar Freaks* de Konami; un jugador toca la batería mientras el otro rasga las cuerdas virtuales ¡Para que te montes un grupo! Esperemos que este marchoso juego llegue a Europa.


*Rockeros en acción:* Drummania *despierta la estrella que hay en ti.*


*Como en el* Beatmania, *de Konami, la música viene acompañada por un popurrí de vídeos.*

## The Bouncer


*En este juego de peleas de la firma Square no te mueves en un área limitada, sino que saltas por un mundo 3D pulido hasta el último detalle. Alrededor del escenario hiperrealista de uno o dos jugadores, Square teje una dramática acción de fondo con una espectacular calidad de cine.*

## Love Story


*Las películas interactivas, tipo* Expediente X, *son un género con mucho éxito entre los fans japoneses. En* Love Story *te meterás en la piel de famosos actores japoneses para interpretar una historia muy especial: después de muerto, te han devuelto la vida y te han dado seis días para que encuentres el amor verdadero.*

## Street Fighter Ex 3



*En la última actualización de la serie* Street Fighter *de Capcom, cuatro jugadores se embuten a la vez en los trajes de los legendarios guerreros y puedes realizar ataques combianados por parejas. En* Tekken TT *de Namco (mira a la izquierda) sólo se lanzan a la arena dos luchadores como máximo al mismo tiempo.*

## El arranque de la Playstation 2


*¡Ya hemos arrancado una Playstation 2!*


*Elige el formato de tu televisor 4:3 ó 16:9.*


*Elegimos el lenguaje de configuración.*


*Introducimos nuestra tarjeta de memoria.*


*Fijamos las opciones de brillo y contraste.*



*Y la vieja conocida pantalla de arranque ...*



*... dejó paso a las palabras mágicas.*

# COMMANDOS




**"¡Sí, señor, a la orden, señor!". 'Commandos 2' dará un importante salto cualitativo con respecto a su antecesor. Para empezar, ¡todo estará en 3D!**

*El interior de los edificios está íntegramente representado con gráficos 3D. La cámara gira automáticamente.*

*En el Círculo Polar, los aliados intentan sabotear una base secreta alemana.*

*El nadador guerrero (izda.) es un antiguo personaje, pero el mecánico es nuevo.*

*Una tropa japonesa en una ronda de guardia de mañana. Novedad: ¡también los personajes son objetos en 3D!*

*Green Beret vuelve a representar un importante papel.*

*El puente sobre el río Kwai: al igual que en la película, tus fuerzas especiales tienen que destruir el puente erigido con el esfuerzo de presos de guerra británicos.*

No es sólo uno de los juegos de estrategia con más éxito de los últimos años, sino que ha enriquecido el género desarrollando un original concepto de juego. Táctica en tiempo real, ésa es la frase mágica, y *Commandos* dejó encantados a todos los aficionados al género. No es de extrañar que la desarrolladora española Pyro Studios planee una continuación de su primer trabajo. Nos hemos marcado una visita a sus oficinas en Madrid para descubrir lo que nos están preparando para finales de año, cuando salga *Commandos 2*.

Desde el primer momento, uno se siente como en casa; incluso parece que todo fuera como antes. Con el ratón controlas a tu equipo de cuatro soldados especializados, y verás un paisaje con todo detalle desde arriba, en perspectiva oblicua. Pronto se notan las primeras novedades: **todos los personajes y sistemas de armas móviles son objetos 3D, de forma que todas las animaciones resultan más fluidas y bonitas.** Además, se puede mirar el mapa desde cuatro ángulos. Tus soldados pueden por fin meterse detrás de los edificios, e incluso entrar en ellos. El interior de la casa está representado con gráficos que se pueden rotar e inclinar libremente. Con estas novedades se producen situaciones tácticas completamente nuevas, y podrás crear emboscadas más elaboradas.

**También hay un nuevo escenario: aunque sigues enfrentándote a los nazis, tu unidad especial viajará al Lejano Oriente para luchar contra los japoneses.** Este juego incluirá un mayor número de pasajes de acción con respecto a su antecesor. No sólo tendrás que infiltrarte sin ser visto en bases enemigas; también habrá grandes tiroteos y ataques en abierto. ¡Agacha la cabeza, que no te den!

PC | PS | N64 | DC | E

**Commandos 2**
Juego de estrategia en tiempo real
Lanzamiento: noviembre 2000
Pyro Studios/Eidos | planeado: 4 jugadores

**Aún le queda mucho por desarrollar, pero las ambiciosas ideas y los gráficos brillantes nos han convencido.**

Texto: J.Orge

# DOS 2



En el escenario del Pacífico, el cuadro estará formado por palmeras verdes, playas blancas y muchas unidades armadas.



Con todo detalle: este tanque está formado por polígonos, es un objeto 3D completo. En Commandos 2 los tanques ya no pueden andar solos sin piloto.



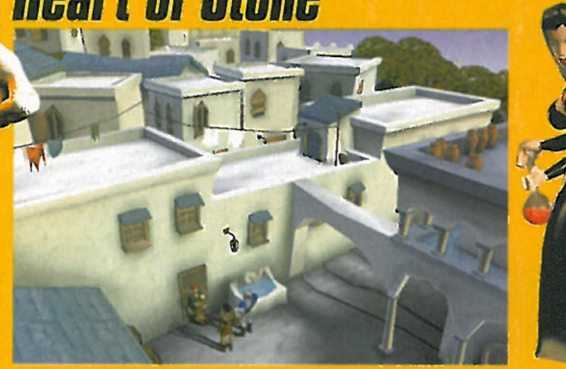
Tus héroes también pueden entrar en estos destructores alemanes, al igual que en las casas. El interior estará representado con detallados gráficos 3D.



## Lo que llegará

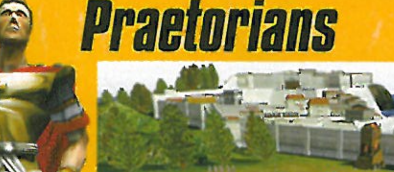
En Pyro Studios se está trabajando en otros dos grandes juegos además de Commandos 2:

### Heart of Stone



Se trata también de un juego de estrategia, pero con unas bases totalmente distintas. Mezclará táctica y aventura 3D. Se hace notar por su estilo gráfico de tebeo. En cuanto a jugabilidad, los criminales de la Edad Media serán los principales enemigos que batir en las peleas, que se desarrollarán en tiempo real o en una pantalla de lucha extra. Los detalles aún no están del todo claros: le queda mucho para estar listo. Saldrá en el año 2001.

### Praetorians



Un juego de estrategia puro y duro, en el que la correcta elección de las tropas participantes en las batallas será decisiva. Se llamará *Praetorians*, e irás de batalla en batalla por la Antigüedad como romano, galo o egipcio.

Lo más característico de *Praetorians* serán los increíbles gráficos 3D. Los paisajes parecen más detallados que cualquier otro juego. Saldrá al mercado en el 2001, ¡veremos si la competencia ha reaccionado para entonces!



# GROUND CONTROL

**Si ya estás harto de tirarte horas construyendo unidades pero no quieres dejar de librar grandiosas batallas, este juego podría ser lo que andabas buscando.**

*Los soldados de infantería, enfundados en sus trajes de combate, podrán utilizar armas antitanque o rifles de largo alcance, según como les equipes al principio del juego.*

*La versatilidad de la aviación queda compensada con su fragilidad a las armas antiaéreas.*

¿Cómo son las partidas típicas de los juegos estilo *Command & Conquer* o *Total Annihilation*? Levantar una fortaleza, recolectar recursos, construir una cantidad absurda de unidades... y luego proceder a barrer del mapa a toda la oposición.

¡Pues con *Ground Control* todo eso va a cambiar! No sólo cumple con el nuevo estándar de mostrar un terreno de batalla en 3D, sino que le dará un refrescante giro a la mecánica de juego. ¡Olvídate de recolectar recursos y levantar edificios! En la guerra real no hay tiempo de montar una refinería mientras el enemigo toma posiciones. Aquí te van a lanzar directamente al combate con un puñado de unidades. Si las pierdes en un ataque mal planeado, ¡pues mala suerte para ti, porque no podrás construir refuerzos!

La versión preliminar de *Ground Control* nos ha gustado mucho. **Aparte de lujosos gráficos, llenos de la atención al detalle que se exige hoy en día, tiene una interfaz sencillísima.** A los pocos minutos de aparecer en el campo de batalla, ya puedes manejar a tus efectivos como un experto, ¡y sólo utilizando el ratón! Según sus responsables, esta sencillez se va a trasladar a la versión final, donde quieren combinar la facilidad de manejo con la profundidad estratégica. Por lo que llevan hecho hasta ahora, todo parece indicar que van por el buen camino: terrenos impracticables para según qué unidades, posiciones ventajosas, línea de visión y un tanque de mando que tienes que proteger a toda costa. ¡Ah, y sin olvidar que los disparos pueden dañar a las unidades amigas que se pongan en medio! Duro, ¡pero muy realista!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

## INFO
### 'Warhammer'

Shadow of the Horned Rat y Dark Omen, *de la serie* Warhammer, *ya utilizaban esta idea de guerra en vivo, sin recolección de recursos ni producción de unidades, y también incluían el peligro de herir a tus propias unidades accidentalmente. Aunque* Ground Control *no vaya a ser el primero en hacer todo esto, es muy de agradecer que se sume a este concepto de juego tan poco habitual.*

*Si tienes un ordenador potente, podrás configurar las opciones de visualización para que la niebla se vea más alejada.*

*Los naves de descenso sueltan a las tropas en el terreno de batalla.*

*Métete dentro: la cámara se acerca o aleja tanto como tú desees.*

*No importa la tecnología, la infantería móvil es siempre importante.*

*Tanques con dos cañones: ¡doble potencia de fuego!*

*Habrá dos facciones para elegir, una de ella usa vehículos flotantes*

*Este es el aspecto real que tendrá el campo de batalla durante el juego.*

PC | PS | N64 | SAT | I

**Ground Control**
Estrategia futurista y militar en tiempo real
Lanzamiento: finales de abril
Massive Entertainment | 1-8 jugadores

Este género está saturadísimo. ¿Conseguirá *Ground Control* destacar de la masa? ¡Apostamos a que sí!

# DEVIL INSIDE

**Con la beta recién salida del horno, el esperado 'Devil Inside' está ya a puntito de salir a la calle.**

Sangriento. Muy, muy sangriento. Ésa ha sido la primera impresión que nos hemos llevado tras jugar a la beta de *Devil Inside*, cuya versión final está ya prácticamente al caer. Imagínate *Resident Evil* y multiplica el gore por dos. No exageramos, ¡van a correr ríos de sangre!

Los zombi-demonios son bastante torpones. ¡Mira, precisamente por ahí viene uno! Se acerca a Dave con expresión alienada, y trata inútilmente de alcanzarle con sus débiles zarpazos. El héroe apunta con su escopeta y... ¡bang!, la perdigonada le vuela un brazo al monstruo. ¡Bang! El segundo disparo le deja con una sola pierna. El despojo restante mantiene el equilibrio por un momento y luego se derrumba al suelo. ¿Está muerto? No. Todavía se arrastra hacia ti con el brazo que le queda, mostrando una enfermiza determinación. Un tercer disparo, esta vez en la cabeza, acaba con sus patéticos esfuerzos. ¡Uff!

¡Y sólo ha sido el primero! **El caserón encantado rebosa de seres repugnantes de todo tipo, ¡tienes que ver las cosas que viven en el sótano!** La verdad es que Dave parece demasiado ágil para sus enemigos. Es fácil esquivar sus garras, pero entonces aparece la siguiente sorpresa: ¡demonios con armas de fuego! El tema se pone serio, ¡hay uno que vuela en una silla equipada con ametralladoras de alta velocidad! El rifle de explosiones eléctricas es lo mejor para esos casos; con su efecto expansivo, ¡sólo hay que procurar que no te alcance a ti también!

**¡Y todavía queda por ver a Deva en acción, el álter ego femenino de Dave!** El próximo mes, con suerte, ya tendremos la versión final y te lo contaremos todo con detalle. ¡Qué ganas!



PC | PS | N64 | DC | E

**Devil Inside**
Horror de reality show

Lanzamiento: Abril

Cryo | 1 jugador

Un héroe transformista y muchos demonios que se caen a pedazos. ¡El show está a punto de comenzar!






*¡Clásico! Se abre la puerta, y aparece un monstruo pidiendo recibir un tiro...*





*... (bostezo): ¡esto es demasiado fácil! Más que miedo, casi dan pena...*



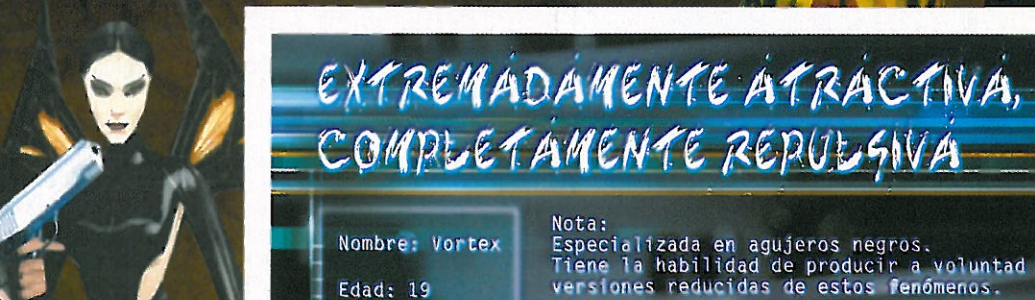
*¡Esto está mejor! Pero por mucho rifle que lleven, no pueden contra nosotros...*



*... ¡ups!, parece que nos precipitamos. ¡Menuda paliza nos ha dado este tío!*

*Fíjate en este Hellblaster. ¡Con esas ametralladoras, no es buena idea ponerse delante de él!*

*¡Maldito monstruo degenerado! Por mucho que te escondas, ¡del escopetazo no te libra nadie!*






# GEKIDO URBAN FIGHTERS

**Los beat'em ups no andan muy finos últimamente en la Playstation. ¿Logrará 'Gekido' romper la mala racha? ¡Cruza los dedos!**

¡La furia! Cuando te están ganando, pulsar el botón de Rage le puede dar la vuelta al combate.

¡Golpe final! Tetsuo acaba con un jefazo y una explosión de luz llena la pantalla.

Sólo los personajes más fuertes, como Ushi, pueden levantar los coches.



Algunos combates tendrás que ganarlos en un estresante tiempo límite.


¡Corre! En algunos eventos especiales tendrás que ser rápido para sobrevivir.

Double Dragon, Streets of Rage, Undercover Cops, Final Fight... Los mejores beat'em ups de la historia del videojuego han sido siempre en 2D, y tras las petardas incursiones tridimensionales en el género de *Legend* y *Fighting Force 1* y *2*, ¡parece que seguirán siéndolo por muuucho tiempo!

Infogrames cree que ya es hora de que eso cambie, y se prepara para lanzar *Gekido: Urban Fighters*. Un juego con muy pocas innovaciones que ofrecer, pero cuyo espectacular motor gráfico 3D podría captar la atención de los amantes del aporreo indiscriminado de botones.

En efecto, **los luchadores de *Gekido* lucen estupendos, con gráficos de gran tamaño y estética de cómic americano.** A pesar de que la pantalla se llena a menudo de luchadores, el *frame-rate* sigue siendo bueno, y la cámara sabe estarse quietecita cuando hace falta. ¡Son buenos puntos a su favor! Hay cuatro personajes para elegir, más seis secretos que se incorporarán en la versión final. Cada uno tiene sus propias combinaciones de botones para hacer combos y ataques especiales, y el botón de *Rage* les permite entrar en una especie de locura de combate durante la cual se cepillan a todo lo que se les pone por delante.

Los escenarios están saturados de cosas para recoger y arrojar: bidones que explotan, máquinas de Coca-Cola que explotan, cajas de madera que explotan, neumáticos que explotan, macetas que explotan... ¡Vaya, esperemos que en la versión final no sea todo tan explosivo! También hay cuchillos, barras de hierro, granadas y armas de fuego a granel... ¡La ametralladora, en particular, es una gozada!

Aparte de la habitual opción cooperativa, hay otra modalidad para cuatro jugadores, todos contra todos, que requiere multitap. ¡Este tipo de bonus siempre se agradecen! En su actual estado de desarrollo, *Gekido* no está exento de defectos (ataques abusivos y una detección de impactos poco clara), pero nos abstendremos de emitir un juicio crítico hasta ver la versión final.


PC | PS | N64 | DC | I

**Gekido: Urban Fighters**
Beat'em up tridimensional
Lanzamiento: mayo 2000
Infogrames | 1-4 jugadores

Buenos gráficos y mecánica de juego clásica. El modo de 4 jugadores es lo más prometedor.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

## INFO
### Cuatro personajes

**Ushi** es el grandote del grupo. Sus patadas no son muy buenas, pero sus puñetazos y agarres son demoledores.

**Michelle**, la chica, tiene un trasfondo militar. Sus diseñadores se inspiraron en Cammy, de Street Fighter.

Para **Tetsuo** se inspiraron en Bruce Lee, y le han dotado de los mejores combos. Grita mucho al atacar.

Por último, **Travis** es un poli ultraviolento: ¡uno de sus ataques especiales es sacar una pistola y liarse a tiros!



Los jefazos también serán muy capaces de lanzar sus propios súper ataques.


Ushi golpea el suelo con fuerza, ¡sus puños tienen el efecto de la dinamita!


Es muy difícil derribar a los moteros, ¡luego van a por ti para vengarse!


evolva
Nunca dejes que te cuenten que algo es maravilloso
evolva
PC CD ROM
Computer Artworks
Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es
Virgin INTERactive
© Computer Artworks y Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Computer Artworks es una marca registrada de Computer Artworks Ltd. Evolva es una marca registrada de Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. y Computer Artworks Ltd. Todos los derechos reservados.
www.evolva.com | www.virgin.es/catalogo/evolva/index.html

# VANISHING POINT

**Los grandes títulos de velocidad están monopolizados por Sony ('Gran Turismo'), Namco ('Ridge Racer') y EA ('Need for Speed'). ¿Podrá Acclaim hacerse hueco?**



*No se trata sólo de adelantar al rival, ¡también habrá que esquivar el tráfico!*



*El comportamiento matemáticamente realista de los coches es prioritario.*



*Los gráficos prometen incluir efectos de iluminación y sombras en cantidad.*



*Mira qué maravilla. ¿No te apetecería conducirlo? ¡Serías el amo de la carretera!*




*Los pilotos de la máquina tendrán diferentes estilos de conducción, ¡algunos son locos temerarios propensos a los accidentes!*

Tal vez sí! *Vanishing Point* viene dispuesto a medirse con los grandes, y aunque *Gran Turismo 2* parece insuperable, la altísima calidad gráfica de este aspirante hace posible la proeza.

En muchos juegos de velocidad, el redibujado *(draw-in)* y la niebla limitan el alcance de visión. Es como si, a partir de un cierto punto situado en la lejanía, los objetos desaparecieran de golpe. **Este punto de desvanecimiento artificial es el que *Vanishing Point* va a erradicar gracias a su potente motor gráfico 3D.** Si *Ridge Racer 64* lo consiguió en la consola de Nintendo, ¿por qué la Playstation habría de ser menos?

Otro de sus puntos claves es el de la inteligencia artificial. La idea es que no todos los pilotos de la máquina conduzcan igual, siguiendo una trazada invisible perfecta, sino que también puedan equivocarse según su nivel de habilidad, y reaccionar de forma creíble ante un accidente de tráfico.

Neil Casini, director del proyecto, es un fan declarado de los juegos de coches de Sega, y se ha propuesto conseguir que los de *Vanishing Point* rivalicen con ellos en cuanto a manejo, sin dejar de lado el realismo del comportamiento de cada coche específico en carretera. Tres expertos en Física han estado trabajando durante más de un año para conseguir esto. El resultado será que, si intentas hacer los mismos derrapes de tu coche deportivo favorito con un humilde turismo, puedes acabar haciendo trompos o dando vueltas de campana.

Los motores están a punto, y el depósito, lleno. ¡Ya veremos qué tal se porta cuando le hagamos el rodaje!



PC | PS | N64 | DC | I

**Vanishing Point**
Velocidad sin redibujado

Lanzamiento: junio 2000

Acclaim | 1-2 jugadores

Todo parece indicar que el género de la velocidad no ha dicho aun su última palabra en Playstation...

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

## LOS COCHES

*Aunque no tendrá tantos como el monstruoso Gran Turismo, la selección de 32 licencias no defraudará a los aficionados: Mini Cooper, Shelby Cobra, Porsche 911, Volkswagen Beatle, Jaguar... ¡e incluso algún prototipo que todavía no se ha comercializado! Por supuesto, también se incluirán opciones de trucaje.*



*¡Oooh, es un McLaren F1! ¡Queremos uno!*

está muy | cerca










colin | mcrae | rally | 2.0 abril




www.codemasters.com

Codemasters

# F1 Racing Championship

**¡Fórmula 1 en casa! Los chicos de Ubi Soft se han propuesto poner a tope de revoluciones el motor de todas las consolas...**

La Fórmula 1 es una de las competiciones con más seguidores; no es extraño por tanto que hayan salido varios juegos dedicados a las carreras más trepidantes de la escena internacional. ¿Qué novedad se supone entonces que puede traernos *F1 Racing Championship*? ¡Pues realismo a tope! Cuando hablamos de realismo, nos referimos en primer lugar a la licencia oficial de los 16 circuitos del calendario 99, las escuderías y los pilotos, lo que significa circuitos reproducidos al más mínimo detalle. ¡Hasta en la Game Boy, donde es la primera vez que se ha hecho algo igual! **Cuando hablamos de realismo, también nos referimos al comportamiento de los monoplazas que reaccionarán al mínimo toque, lo que aumentará el tiempo de frenada, la sensibilidad de giro y hará que notes los golpes de tu coche donde te los hayas dado** (si te has dado en un lateral, el coche se irá hacia ese lado, por ejemplo). Y por último, nos referimos también a la inteligencia artificial del juego: si intentas adelantar a uno de los pilotos contrincantes, éste te cerrará el paso. ¡Cual Schumacher cualquiera!

Y si después de saber lo que te espera, te estarás preguntando: "¿Y cómo voy a ser capaz de pilotar como un auténtico profesional?". Pues te adelantamos que dispondrás de un tutorial donde recibirás lecciones particulares para el manejo de tu coche y un completo garaje donde podrás retocar hasta la última pieza de tu bólido.

Parece que los chicos de Video System (han trabajado conjuntamente dos equipos desarrolladores, uno en Francia y otro en Cánada) pretenden convertirnos a todos en auténticos pilotos de la Fórmula 1, y sin excusas, porque **el nuevo juego saldrá para todas las plataformas. ¡Incluso se está preparando uno para la Playstation 2!** Mención aparte merecen los gráficos en Dreamcast, la sensibilidad de manejo en PSX, la rapidez en la Game Boy (en relación a todo lo visto hasta ahora en la consola portátil) y el apartado sonoro del cartucho de la Nintendo. ¡Estamos deseando que comience la temporada!



| PC | PS | N64 | DC | E |
|---|---|---|---|---|

**F-1 Racing Championship**
Simulador de Fórmula 1 para avanzados y expertos.

Lanzamiento: mayo del 2000.

| Ubi Soft | 1/2 jugadores |
|---|---|

Todo parece indicar que estamos ante el mejor simulador de Fórmula 1 hasta la fecha, ¡y en todas las plataformas!

Texto: Elena Castellanos




*Tienes todos los circuitos, equipos y escuderías del calendario oficial del 99.*

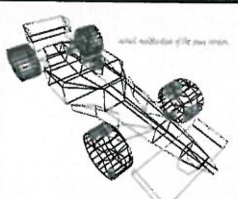


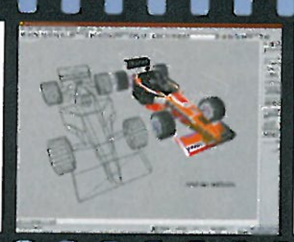

*En el duelo puedes elegir entre la división horizontal o vertical de la pantalla.*

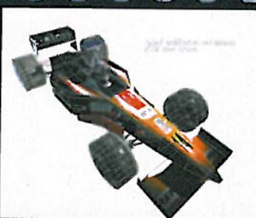


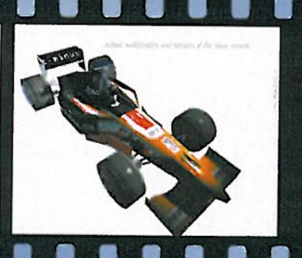

*A punto de cruzar un checkpoint, ganarás más tiempo y puntos para llegar a la meta, donde nuevamente te darán tiempo para seguir compitiendo en el modo arcade.*

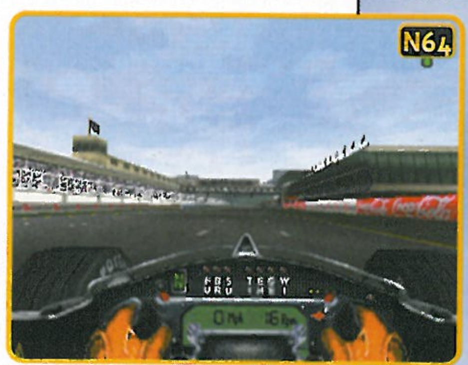













*Expertos: ésta es la tercera vez que Video System hace un juego de F1 para Nintendo. ¡Rizando el rizo!*




*Las marcas de la carretera dejadas por los otros coches te serán muy útiles para seguir el trazado.*




*Inteligencia artificial muy desarrollada: los pilotos te cerrarán el paso cuando intentes adelantarles.*




*En tu GBC, también podrás elegir entre vista subjetiva (abajo) y vista trasera.*





*Las imágenes que hemos visto para DC nos han dejado pegados al asiento.*




*Duelo consolero: como era de esperar, los gráficos alcanzan su máxima plenitud en la Dreamcast, pero ya se habla de una versión para Playstation 2. ¿Resistirá la comparación?*




*En la GBC, también están reproducidos los circuitos reales ¡Alucinante!*

*Vistos así de cerca, nos moriríamos por pilotar un Fórmula 1 en la vida real. ¡Menos mal que aún nos quedan las consolas!*

## INFO



*EA Sports también está a punto de sacar un simulador con la licencia oficial de los circuitos de la temporada 2000 (en la imagen). Lo verás en SCREENFUN, pero de momento te aconsejamos darte una vuelta por la página oficial de la Fórmula 1 (www.thef1.com), donde conocerás los circuitos, la historia de los equipos participantes, los pilotos, la escudería, la técnica... ¡Mucha caña!*

# FLASH

## Tombi 2

Después de una exitosa primera parte, llega *Tombi 2*, una secuela con muchos puntos comunes a su antecesor, pero con retos más complejos y un nuevo motor gráfico. Los cerdos demoníacos del primer *Tombi* han regresado, y nuevamente eres el encargado de pararles los pies, porque además han secuestrado a tu amiga de la infancia. Deberás pelear, romperte la cabeza con algunos jeroglíficos y resolver complejos puzzles. Todos los antiguos amigos de Tombi, incluido el mono Charles y también algunos nuevos personajes, te acompañarán en este jump&run.



## International Karate 2000

*International Karate* fue uno de los primeros juegos de lucha de los que tenemos conocimiento. Ahora vuelve para la Game Boy Color, pero con ciertas renovaciones, claro: nuevos luchadores, modos de entrenamiento y un apartado gráfico importante con bonitos escenarios de conocidos lugares de todo el mundo. El sistema de luchas, sin embargo, no ha recibido muchos cambios: es rápido y ágil (también puedes jugar con un amigo a través del cable link) pero es un poco repetitivo y simple. Como sorpresita, después de cada combate deberás pasar un minijuego.



## Silent Bomber

El mundo está infestado de androides agresivos que se han aglutinado en las zonas industriales y luchan para dominar a los humanos. Para vencerles se ha reunido un equipo con los mejores expertos en explosivos, y tú eres uno de ellos: un Silent Bomber. Debes ir a luchar a un impresionante mundo 3D plagado de oscuros pasillos y zonas industriales. Puedes lanzarle directamente las bombas o colocarlas y retirarte antes de que exploten. *Silent Bomber* mezcla acción con estrategia, y se calcula que saldrá para mayo.

## Radical Bikers

Tenemos una nueva conversión de recreativa, pero esta vez para PSX: motoristas radicales deben llegar a su destino en el menor tiempo posible (algo así como *Crazy Taxi*, pero sobre dos ruedas). En tu camino aparecerán camiones, puentes y turismos para que no puedas entregar las pizzas a tiempo.



# Primera División Stars

Con las estrellas ganadas puedes subir las habilidades de todos tus jugadores.



Aparte de tus cualidades de manager, deberás demostrar ser un buen jugador.

EA Sports lanza un juego de fútbol cuyo principal atractivo es estar basado en la competición de liga, con los jugadores, equipos, escudos e incluso espónsores de la Liga de Fútbol española. El sistema de juego ha sido renovado, de manera que no sólo deberás jugar, sino formar tu equipo, comerciar y conseguir estrellas en el mercado internacional. Si ganas los partidos con buenos resultados, obtendrás puntos que te permitirán mejorar las cualidades de tus jugadores y hacerte con otros nuevos. Se trata de mezclar simulación deportiva con estrategia y poner a prueba tus dotes de presidente de club. Durante el juego, tendrás barras de intensidad para control de pases y tiros a portería, y barras de cansancio que sirven de referencia para saber dosificar la forma física de los jugadores de la plantilla.

*Primera División Stars* añade a la acción de los partidos la emoción de la liga, de jugar con las estrellas que cada fin de semana ves en la tele o en el estadio (¡si eres de los afortunados que van a ondear la banderita al campo!). Para redondear el ambiente, incluso las voces son de dos conocidos comentaristas, Javier Laguna y Julio Maldonado. Así pues, un nuevo juego de fútbol sale a competir con el importante añadido de estar basado en la liga, y de tener no sólo que jugar, sino también desarrollar dotes de manager. ¡Dos en uno!




# F1 2000

Podrás correr con los pilotos y escuderías oficiales de la temporada 2000 (PC).



Con los dos retrovisores de la vista piloto, verás quién se te aproxima (PS).

*Formula 1 Racing Championship* (editado por Ubi Soft) está a punto de salir a la calle después de levantar grandes expectativas y competir por un buen puesto en el ránking. De repente, llega EA Sports y dice que ofrece lo mismo, pero con la temporada del 2000. ¡Ya veremos quién se lleva el gato al agua!

Los chicos de EA Sports también quieren enseñarte a pilotar los increíbles monoplazas de F1, pero se han hecho con la licencia oficial del presente año, de manera que los fanáticos de las carreras puedan pilotar los coches de sus ídolos a la vez que siguen la temporada 2000; se incluyen todos los coches, pilotos y circuitos del campeonato, incluyendo al nuevo equipo Jaguar y Williams-BMW.

Se ha vigilado la inteligencia artificial del juego: el rival también sufre daños y comete errores, además de cerrarte el paso si te lo encuentras... ¡Ten mucho cuidado si se trata de Michael Schumacher! La dificultad del juego es escalable desde unos primeros niveles sencillos hasta alcanzar unos niveles expertos con una conducción y ajustes 100% reales. Podrás competir en modo campeonato, carrera rápida, gran premio y prueba cronometrada. El juego saldrá simultáneamente para PC y Playstation, y lo hará traducido al castellano.




# 4 Wheel Thunder



En el modo campeonato ganarás coches conducidos por pilotos muy especiales.



Hay 12 recorridos en 6 lugares del mundo distintos muy distintos.

El género de los juegos de carreras está ya tan manido que realmente resulta difícil innovar. Por eso es tan habitual que las compañías se repitan y se imiten. ¡En este sentido, cualquier variación se agradece! *4 Wheel Thunder* es un arcade de carreras de alta velocidad basado en coches todoterreno. Dependiendo de cuál elijas, los dominarás mejor o serán más veloces pero más difíciles de pilotar (tienes jeeps, monster trucks, buggies y quads).

Correrás en dos tipos de circuitos totalmente diferentes: los de largos recorridos de exterior (desde el desierto a la bella Córcega) y los circuitos de interior, más cortos y emocionantes, con espectadores para enfatizar la tensión de la competición.

Si corres en el modo de campeonato, irás ganando dinero que te canjearán por coches de juguete, y así podrás pilotar un jeep con una vaca o un buggie con un cerdo, lo que le da el toque cómico al juego. *4 Wheel Thunder* ha sido desarrollado completamente por Kalisto Entertainment. Sin embargo, los encargados de su difusión son los especialistas en juegos arcade Midway, que pretenden de esta forma continuar su rama de carreras recogidas bajo el epígrafe *Thunder* y que iniciaron con el lanzamiento de *Hydro Thunder* (SCREENFUN 9). ¡Esperamos que nuestros jeeps conduzcan realmente como el rayo!



# Alone in the Dark 4

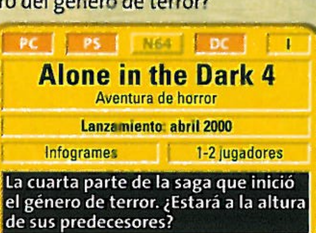


Edward Carnby ha cambiado su estilo, ahora parece el prota de 'El Cuervo'.

La atmósfera del juego es tan siniestra y oscura como en una peli de zombis.

La cuarta parte de *Alone in the Dark* asoma su siniestra cabecita: volverás a meterte en la piel de Edward Carnby, con un look mucho más siniestro que en las anteriores entregas, aunque sigue siendo el bueno de la historia. Este cambio del protagonista, de un look victoriano a otro mucho más siniestro, también se dejará notar en el ambiente y en el argumento. Carnby comienza su andadura en la misteriosa isla de Shadow, en la costa de Maine. Han asesinado a su mejor amigo, Charles Fiske, y todas las pistas le conducen hasta Edenshaw, quien le acercará a su vez hasta el misterio de las tres tablillas antiguas, capaces de liberar una increíble energía.

*Alone in the Dark 4* lleva más de dieciocho meses gestándose, y saldrá tanto para PC como para DC y PSX: se habla de un entorno gráfico increíble, con sombras que no sólo se fijan en función del sol, sino que se alargan y adelgazan en un túnel con poca luz y se intensifican con un sol radiante. Por no hablar del terrorífico efecto que se consigue al iluminarse únicamente lo que enfoca el protagonista con su antorcha. Sustos que recuerdan a *Silent Hill*, pero en una atmósfera tan terrorífica como *Resident Evil*. ¿Conseguirá Infogrames arrebatarle de nuevo a Capcom el cetro del género de terror?



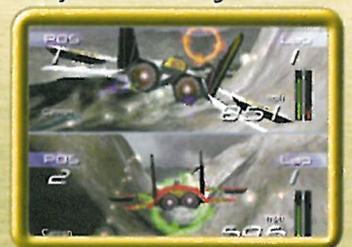
PC | PS | N64 | DC | I

**Alone in the Dark 4**
Aventura de horror
Lanzamiento: abril 2000
Infogrames | 1-2 jugadores

La cuarta parte de la saga que inició el género de terror. ¿Estará a la altura de sus predecesores?

# N-Gen Racing

La vista desde dentro puede ser una ventaja o un incordio según el circuito.



El modo de dos jugadores se ve amenizado por el añadido de las armas.

*Neo Gen Racing* es uno de esos juegos que une una estética futurista con el control, al principio algo complejo, de un avión. No en vano, el juego ha sido desarrollado por Curly Monster, un experto en carreras de alta velocidad y en dar a sus juegos una estética futurista como ya hiciera con *Wipeout*.

Uno de los aspectos más inteligentes del *N-Gen Racing* es que, para ganar velocidad y conseguir bonus, deberás volar muy cerca del suelo, lo que significa que, cuanto más peligroso sea tu vuelo, más puntos ganarás. Y si en lugar de volar a ras del suelo decides elevarte por los aires, evitarás castañas, ¡pero no te comerás un colín! También tendrás armas para aumentar la emoción de la carrera. A medida que vayas consiguiendo abrir circuitos, también te encontrarás con nuevos jets para pilotar, lógicamente cada vez más rápidos: llegarás a dudar si estás montado en un avión o en una bala de cañón. De hecho necesitarás muchas horas de juego para ser capaz de controlar los nuevos jets sin empotrarte contra los puentes y colinas que encuentres a tu paso.

Si ya estás deseando ponerte a los mandos de uno de estos jets supersónicos, relájate, porque hasta mayo no aterrizarán en tu consola.



PC | PS | N64 | DC | E

**N-Gen Racing**
Carreras de aviones en un entorno futurista.
Lanzamiento: mayo del 2000
Infogrames | 1 jugador

Carreras de aviones a toda velocidad en un entorno futurista: no suena novedoso, pero puede estar bien.

# World Touring Car



Quemando rueda y nunca mejor dicho porque ¡hasta sale humo!



Si no frenas a tiempo, perderás alguna parte de tu coche ¡o entero!

Las dos series más famosas de juegos de coches son *Gran Turismo* y *Ridge Racer*. Entre ambos títulos, *Toca* consiguió abrirse un hueco, pero sin robarles en ningún momento el protagonismo. Ahora llega una muy prometedora tercera parte, que ha variado su nombre por *World Touring Car*, pero es en realidad una continuación de la serie y pretende elevar el nivel de las dos primeras hasta competir con los títulos más famosos de carreras de turismos.

Correrás por circuitos de todo el mundo: Laguna Seca, Vancouver, Buenos Aires o Sidney, con modelos de las marcas Peugeot, Toyota, Renault, Volvo o Nissan. Parece que lo que buscan los chicos de Codemasters es un grado de realismo espectacular, sin que se pierda por ello la parte arcade de las carreras. Si en los anteriores *Toca* el realismo de los daños te llevaba a perder como mucho el parabrisas o el parachoques de tus turismos, ahora hasta las ventanas o el capó pueden desprenderse.

Correrás contra once pilotos de la máquina, pero si dispones de multitap, hasta cuatro jugadores podrán reunirse alrededor de la consola. Todo parece indicar que *World Touring Car* elevará en unos cuantos puntos la mecánica de la serie. ¡A la parrilla de salida!

PC | PS | N64 | DC | I

**World Touring Car**
Carreras de coches para avanzados y expertos.
Lanzamiento: mayo del 2000
Codemasters | 1-4 jugadores

Carreras de velocidad con un alto grado de realismo, tanto en los circuitos como en los coches representados.

Textos: Elena Castellanos

# F L A S H

## The Dukes of Hazard

Basándose en la serie de televisión con el mismo nombre, Ubi Soft lanza este juego de carreras arcade tipo *Driver* en el que deberás cumplir tu misión sin prestar mucha atención al código de la circulación. Bo y Luke Duke quieren saldar la deuda de su granja, y para ello deberán reunir dinero y huir del Jefe Hogg. En tu desesperada huida, conducirás el General Lee a toda velocidad, realizando todo tipo de maniobras suicidas. El modo multijugador es totalmente diferente de las partidas individuales, como si fueran dos juegos en uno.




## Super Cross 2000

*Jeremy McGrath Super Cross 2000* prepara su aparición simultánea para Game Boy, Playstation, Nintendo 64 y Dreamcast. Los mejores pilotos de supercross batirán sus fuerzas con el siete veces campeón Jeremy McGrath. Competirás en circuitos de todo el mundo, y no bastará con que lo hagas bien: si quieres estar en el podio, deberás ganar alguna de las series. Y además, tienes la opción de diseñar tu propio circuito y preparar la moto a tu manera. Después de las anteriores entregas, la nueva actualización de Acclaim Sports promete saltos arriesgados.




## FurFighters

Los FurFighters son Bungalow, un feliz canguro; Rico, un pingüino; Chang, un panda rojo; Roofus, un perro viejo; Juliette, un felino, y el dragón Tweek. Por supuesto, cada uno de ellos tiene sus habilidades particulares, y su misión es rescatar a sus familias, secuestradas por el malvado y vengativo General Viggo. FurFighters es un shooter en tercera persona, cuyos escenarios y personajes parecen dibujos animados. Además, incluye un deathmatch para dos jugadores, e incluso los desarrolladores se están planteando un modo de 4 jugadores. ¡Ojalá!

## Silver

David, el héroe que daba su merecido a Silver, llega a DC para volver a rescatar a su amada. Desde su aparición, la DC no para de acoger conversiones de algunos de los juegos más famosos. Si la acción de *Silver* entusiasmó en PC, donde debías acabar con tus enemigos a enérgicos golpes de ratón, lo hará aún más en DC, con el mando analógico.



## TELEGRAMA

### Xuventude Galicia Net

Al cierre de esta edición de SCREENFUN, estaba a punto de comenzar en Santiago de Compostela la primera edición de Xuventude Galicia Net (días 17, 18 y 19 de marzo).

En el próximo número de SCREENFUN (nº 12) encontrarás un amplio reportaje sobre lo que allí aconteció. De todas formas, ¡les deseamos toda la suerte del mundo!




### Track Ball sin cables

El *Cordless TrackMan Wheel* es el primer trackball inalámbrico del mercado. Dispone de unos infrarrojos de alta frecuencia y funciona sin problemas dentro de un campo de dos metros. El movimiento es muy preciso. Estará en el mercado a partir de agosto por unas 12.000 pts. Para más información: *www.logitech.com*.



*Primicia mundial: El primer trackball sin cables es de Logitech.*

### LightGun Pro para Dreamcast

De Interact nos llega la *Starfire Lightblaster*, una pistola práctica para la consola de Sega (unas 6.000 pts.). Su cable superlargo ofrece mucho espacio de acción. La pistola dispone de funciones extra que servirán de ayuda para mejorar la puntuación personal de cualquier jugador que se precie: con un par de truquillos, podrás apuntar con exactitud a tu objetivo.

Lo más llamativo es el *Reload-Trigger* que está frente al gatillo. Con él se puede de cargar rápidamente, sin perder el tiempo disparando fuera de la pantalla.



*Apunta y ¡dispara! Así es el Starfire Lightblaster de Interact.*

# ¡La X-Box a punto!

## ¿Será capaz de desbancar a la Playstation 2?

Seis días después de que se lanzara la Playstation 2 en Japón, Bill Gates nos sorprendió con su nuevo juguete: la X-Box. Un sistema de entretenimiento que hará palidecer a cualquier consola conocida hasta el momento. Gráficos más rápidos, más resolución, mejor sonido, un DVD x4 y un disco duro de 8 GB. Con todas estas especificaciones, podemos pensar que se trata de un PC metido en una caja, pero nada más lejos de la realidad. "Estamos escogiendo lo mejor de los PCs y lo estamos incorporando a una consola", dijo Bill Gates. Debido a que la consola será familiar a los desarrolladores de juegos que hayan programado anteriormente en PC, se espera que expriman al máximo las brutales características de la X-Box desde sus inicios. Otro apartado interesante será la evolución de las Direct X. Ahora, además de las nuevas Direct X 8, tendremos también Direct Music y Direct Play Voyce (los jugadores se podrán hablar a través de la red mientras juegan). Si el planning sigue su curso, podremos disfrutar de ella a mediados del 2001. ¡La queremos ya!

*Bill Gates durante la presentación de la X-Box.*

*En el vídeo promocional, esta chica es la encargada de hacer bailar un mech gigante. ¡Millones de polígonos en danza!*



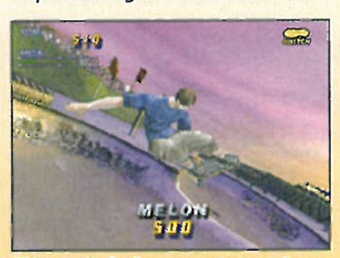
*Esto es un prototipo de la futura X-Box. ¿Te la imaginas en tu estantería?*

# Tony Hawk's Skateboarding 2

## El próximo otoño, Tony Hawk volverá a dejarse la piel en el half pipe.




*Peligroso pero divertido: a Tony Hawk lo que más le gustan son las barras.*




*Más movimientos: como en su antecesor, reunirás puntos con los trucos.*

La primera parte fue un auténtico bombazo, y por eso a nadie le extraña que se esté trabajando en un sucesor del juego de skateboard. *Tony Hawk's Skateboarding 2* saldrá probablemente para las consolas Playstation, Nintendo 64 y Dreamcast, así como PC y Game Boy Color.

Además de numerosos trucos y modos de juego, el editor de parques Skate será un factor importante: en este menú podrás crearte tus propios niveles y hacer todas las maniobras que quieras. Entre los circuitos preprogramados se incluyen Nueva York, Río de Janeiro y Marsella. Existen rumores de programación para Playstation 2, pero no se ha confirmado oficialmente.




*Aquí está Tony realizando una brutal figura, sólo para tus ojos.*

# Toneladas de MP3

## Creative se pone a la cabeza de los reproductores de audio digitales.

En el pasado *CeBit* (pág. 76), Creative mostró su nueva gama de reproductores de audio digital: Creative *Digital Audio Player II MG* y Creative *Digital Audio Player Jukebox*. El modelo *DAP II MG* incluye una tarjeta Flash Memory de 64 MB ampliable a 128 MB, y reproduce MP3 y WMA. Pero si no te conformas con llevar encima un par de CDs en MP3, lo tuyo es el *DAP Jukebox* que puede almacenar hasta 100 horas de música con calidad CD, es decir, aproximadamente 150 CDs ó 2.600 horas de grabación de voz. Sólo pesa 401 gramos y tiene el tamaño de un reproductor de CDs. ¿Lo malo?, el precio: 66.300 pts. el *DAPII MG* y 99.600 el *Jukebox*.



*El DAP Jukebox. Bonito, ¿no? Una lástima que sea tan caro.*

Éstas son las especificaciones técnicas de la X-Box comparadas con PSX2.

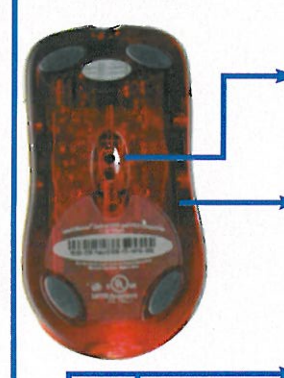
## X-BOX Vs PLAYSTATION 2

| | X-BOX | Playstation 2 |
|---|---|---|
| CPU | 600 MHz Intel | 300 MHz |
| Procesador gráfico | 300 MHz custom-designed X-Chip, desarrollado por Microsoft y nVidia | 150 MHz Sony Gs |
| Memoria total | 64 MB | 38 MB |
| Ancho de banda de la memoria | 6.4 GB/sec | 3.2 GB/sec |
| Número de polígonos | 300 M/sec | 66 M/sec |
| Dispositivos de almacenamiento | DVD 4x, disco duro de 8GB, tarjeta de memoria de 8 MB | DVD 2x, tarjeta de memoria de 8 MB |
| Conexión a Internet | Sí | En un futuro |
| Reproducción DVD | Por hardware | La aplicación se ha de encontrar en la tarjeta de memoria. |

# El ratón que va como la seda

## Es el ratón del futuro, ¿quieres conocerlo?

### Así funciona el 'Intellimouse™ Optical'



*Aquí se encuentra lo que Microsoft ha denominado IntelliEye™, un sensor óptico que capta tus movimientos 1.500 veces por segundo, lo que proporciona un desplazamiento suave y preciso.*

*Cada vez que el IntelliEye capta movimiento, una luz de color rojo se enciende e ilumina todo el ratón. Un efecto muy chulo que dejará a tus amigos boquiabiertos.*

*El ratón está provisto de rueda de desplazamiento, lo que lo hace especialmente interesante si tu hobby favorito es navegar por Internet. También tiene botones laterales programables.*

Estás harto de que tu viejo ratón se atasque y vayas dando saltos por la pantalla? Pues ha llegado el momento del cambio: Microsoft pone a la venta a principios de abril el *Intellimouse,* un ratón óptico que no necesita alfombrilla (¡hemos conseguido que funcione hasta encima de nuestros vaqueros!). Si eres zurdo, está preparado para que se adapte perfectamente a tu mano. Dispone de conector Ps/2 y USB, y tiene 3 años de garantía. Su precio será de unas 9.900 pts., pero si te lo compras antes del 30 de junio su precio será de 4.990, ya que Microsoft comienza su campaña *Renove Hardware.*

¿A qué esperas?




**¿Quieres sentir en tus manos el poder del ratón óptico *Intellimouse* de Microsoft? Pues escríbenos una postal a la referencia: Intellimouse, apdo. de Correos 14.116, 28080 Madrid. ¡Un festival de color y tecnología en tu alfombrilla!**

# Una Lara... ¡de película!

## ¡Angelina Jolie ha firmado el rodaje de la peli!

Después de que el director Simon West *(ConAir)* fuera elegido para hacerse cargo de la película de *Tomb Raider,* ahora parece que se ha decido quién representará el papel principal: Angelina Jolie, cuyos últimos papeles han sido en *El coleccionista de huesos* junto a Denzel Washington y en *Inocencia interrumpida,* película por la que se ha convertido en la más firme candidata al Oscar por Mejor Actriz de Reparto. La hija del actor Jon Voight ya se ha llevado tres Globos de Oro al bolsillo. El rodaje de *Tomb Raider: The Movie* comenzará en Londres este verano, y su estreno se espera para el verano del 2001.



*Angelina Jolie tiene 24 años y unos cuantos premios de cine.*

*Esta guapa joven ha desfilado en las pasarelas de Londres y Nueva York.*

# Dreamcast con ojos

## Japoneses y americanos se ven las caras con Sega.

Ahora que los americanos y los japoneses pueden jugar online, Sega ha presentado la primera cámara de vídeo digital para Internet. La *Dreameye* podrá ser utilizada para realizar videoconferencias con la DC. Este año podrás ver y escuchar a tus amigos a través de Internet, ¡y en tiempo real! También puedes guardar fotos o vídeos y enviarlos más tarde por medio del correo electrónico a tu amigo preferido (aunque esté al otro lado del planeta). Los europeos pronto podremos gozar del juego en red, pero mientras tanto, nos tendremos que conformar con que nos lo cuenten.



*La Dreameye en acción: también puedes hacer capturas y enviarlas por la red.*

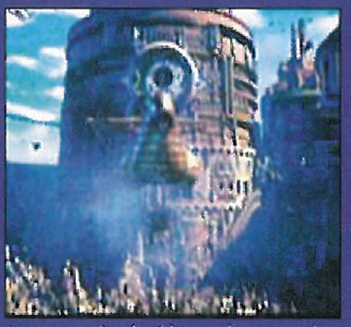


*Con este precioso invento nos veremos las caras en el ciberespacio.*

Chu-chu Rocket: *los japoneses y los americanos ya pueden jugar con él online.*



*Interesante: la novena parte de Final Fantasy tiene esta pinta. ¡Alucinante!*



*Las secuencias de vídeo vuelven a ser de lo mejorcito que se ha visto hasta ahora.*



*Todavía se desconoce la historia, pero ya se sabe que Squall no será el prota.*

# Final Fantasy

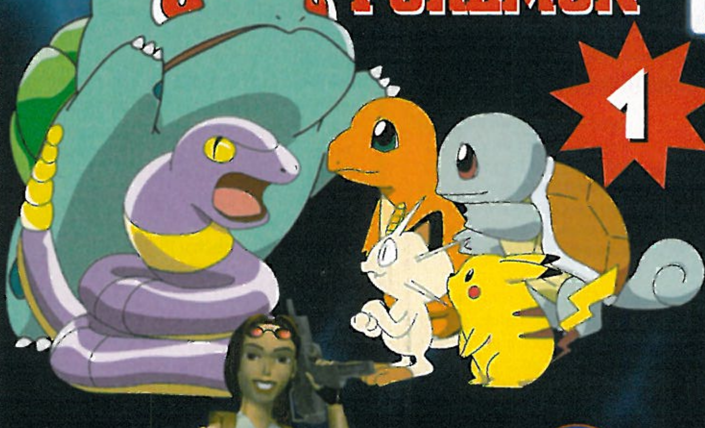
## Llegan las partes IX a XI

Buenas noticias del Lejano Oriente: Square mostró en Japón imágenes de *Final Fantasy IX,* y comunicó detalles de los capítulos *X* y *XI. FF IX* será un juego RPG tradicional, pero esta vez sacando todo el provecho que brinda la Playstation 2; *FFX* funcionará online y *FFXI* será, posiblemente, un juego exclusivamente desarrollado para jugar online.

*Fotos: Michael Wilfling (1)*



# Vuestro TOP









**1 Pokémon** (1)
GAME FREAKS– GB
Ash y Pikachu están a gusto en el nº 1, con 150 pokémon apoyándoles detrás.







**2 Final Fantasy VIII** (3)
SQUARE – PS
Squall reacciona al palizón del mes pasado: "¡Prepárate, Pikachu, voy a por ti!".








**3 Tomb Raider IV** (2)
CORE – PS, PC
Lara deja paso a Squall, que va directo al cuello de Pikachu. "¡Que se peleen ellos!".






**4 Metal Gear Solid** (9)
KONAMI – PS
Solid Snake vuelve a la acción tras unas cortas vacaciones fuera de los 5 primeros.






**5 Quake III: Arena** (14)
ID SOFTWARE – PC
¡Meteórico! Armados con sus lanzacohetes, los bots de Quake III son imparables.



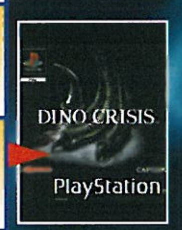

**6 FIFA 2000** (11)
EA SPORTS – PC, PS
¿Crisis? ¿Qué crisis? ¡Con el nuevo mister, nuestro equipo sólo puede ir a más!







**7 Zelda: Ocarina of Time** (10)
NINTENDO – N64
¿Logrará Link volver a los cinco primeros? ¡Lo que es voluntad no le falta!




**8 Dino Crisis** (18)
CAPCOM – PS
Regina pega los tiros y el T-Rex las dentelladas. ¡Hacen un dúo invencible!






**9 Silent Hill** (5)
CAPCOM – PS
Es la primera caída seria para Harry. Veremos si no se lo comen los monstruos...




**10 Age of Empires II** (7)
MICROSOFT – PC
¡Así no puede ser! ¡Si no nos mandan refuerzos, no podemos tomar el castillo!

TOMB RAIDER IV

FINAL FANTASY VIII

## Sistema









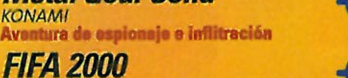


### PC

1. **Tomb Raider IV**
   CORE DESIGN
   Aventura de acción y exploración
2. **Quake 3**
   ID SOFTWARE
   3D shooter adrenalínico
3. **FIFA 2000**
   EA SPORTS
   Simulador de fútbol con licencia oficial
4. **Age of Empires 2**
   MICROSOFT
   Estrategia histórica en tiempo real
5. **Unreal Tournament**
   GT INTERACTIVE
   3D shooter de competición







### PLAYSTATION

1. **Final Fantasy VIII**
   SQUARE
   Rol de diseño
2. **Metal Gear Solid**
   KONAMI
   Aventura de espionaje e infiltración
3. **FIFA 2000**
   EA SPORTS
   Simulador de fútbol con licencia oficial
4. **Tomb Raider IV**
   CORE DESIGN
   Aventura de acción y exploración
5. **Dino Crisis**
   CAPCOM
   Horror jurásico















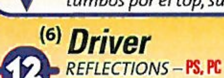
### NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time**
   NINTENDO
   Rol y acción de fantasía
2. **Super Smash Brothers**
   NINTENDO
   Lucha multiplayer festive
3. **Resident Evil 2**
   CAPCOM
   Horror zombi
4. **Donkey Kong 64**
   NINTENDO
   Jump&run y mix de minijuegos
5. **Mario Golf**
   NINTENDO
   Simulación de golf



# P 20





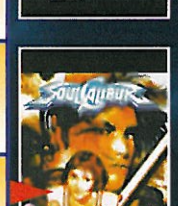
**11** (4) ***Resident Evil 2***
CAPCOM – PC, PS, N64
RE2 ha cogido por costumbre ir dando tumbos por el top, subiendo y bajando.



**12** (6) ***Driver***
REFLECTIONS – PS, PC
La policía le persigue, el coche va medio destrozao... ¡Esto se pone feo!



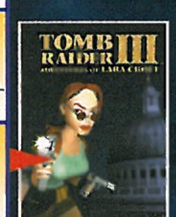
**13** (20) ***Unreal Tournament***
GT INTERACTIVE – PC
UT sube puestos para buscar a Quake III, ¡pero no consigue encontrarse con él!



**14** (13) ***Soul Calibur***
NAMCO – DC
El mejor juego de lucha de la DC logra seguir siendo el favorito de la lista.



**15** (17) ***Super Smash Brothers***
NINTENDO – N64
Link, Mario, Donkey Kong... ¡Con tantas estrellas es normal que prospere en el top!



**16** (8) ***Tomb Raider III***
CORE – PS, PC
¡Increíble! Parece que a Lara se le está agotando la munición de sus pistolas.



**17** (12) ***Commandos***
PYRO STUDIOS – PC
Es hora de hacer una retirada estratégica... ¿O tal vez una huida en toda regla?



**18** (15) ***Tekken 3***
NAMCO – PS
Parece a punto del K.O., pero con Tekken 3 nunca se sabe, ¡podría recuperarse!

**19** (19) ***Donkey Kong 64***
RAREWARE – N64
El mono está triste, ¿qué tendrá el mono? ¡Pues que no le votan lo suficiente!



**20** (16) ***Mario Golf***
NINTENDO – N64, GBC
¡Uy, Mario, como esto siga así, el próximo mes te vamos a echar mucho de menos!

## DREAMCAST

1. **Soul Calibur** — SEGA — Lucha 3D con espadas
2. **Crazy Taxi** — SEGA — Velocidad enloquecida
3. **Sonic Adventure** — SEGA — Aventura y jump&run supersónico
4. **Ready 2 Rumble** — ACTIVISION — Simulación de boxeo cómico
5. **Power Stone** — CAPCOM — Lucha y persecuciones en 3D

## GAME BOY

1. **Pokémon** — GAME FREAKS — Rol y coleccionismo
2. **Zelda IV: Link's Awakening** — NINTENDO — Rol y acción de fantasía
3. **Mario Golf** — NINTENDO — Simulador de golf
4. **Street Fighter Alpha** — CAPCOM — Lucha clásica
5. **Mickey's Adv. Racing** — RARE — Velocidad y aventura Disney

## Juegos para una isla desierta

**¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA?**

### Hubert Chardot

Jefe diseñador juegos de Gamesquad

Creador de la serie *Alone in the Dark*, a la que *Resident Evil* debe su inspiración, Hubert Chardot prepara ahora una nueva aproximación a la idea base: *Devil Inside*, el horror televisado. Según el Sr. Chardot, idear juegos nuevos es muy divertido, ¡aunque reconoce que programarlos es una pesadilla!

1. ***Age of empires 2*** — Es divertido en solitario, pero si llegasen visitas a la isla, preferiría jugar en red
2. ***Quake 3*** — Jugarlo es como ver una peli de acción, con montones de efectos especiales.
3. ***Sim City*** — Para no sentirse solo en una isla desierta, nada mejor que construir una ciudad.
4. ***Duke Nukem*** — Me gusta porque es como una buena película de acción. ¡Duro con ellos, Duke!
5. ***Tetris*** — Otros juegos imitan la vida, pero este es todo abstracto, pura gimnasia mental.






1. ***Quake III: Arena*** — ID SOFTWARE-PC
   Es difícil dejar de jugar a esto. Cuando alguien se quiere ir de la partida, ¡le acusan de cobarde!
2. ***The Sims*** — MAXIS – PC
   Algo estamos haciendo mal, porque en vez de la familia ideal, nos sale algo parecido a Los Simpson.
3. ***Pandora's Box*** — MICROSOFT-PC
   ¿Demasiado Quake III? Luego jugamos con estos puzzles y el cerebro se nos queda como nuevo.
4. ***Speed Freaks*** — SUNSOFT-PS
   ¡Nuevo torneo de carreras en Screenfun! La sensación de velocidad de S.Freaks no pasa de moda.

## Los más esperados

**¡Ya falta menos!**

1. Diablo 2 (PC)
2. Pokémon Stadium (N64)
3. RE: Code Veronica (DC)



# Así puntuamos en SCREENFUN

## Para que no te líes, aquí tienes un desglose de los contenidos de nuestras fichas de puntuación.

En SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo, para que encuentres lo que más se ajuste a tus preferencias. Es importante tener en cuenta que cada plataforma tiene su propio criterio: un juego en Game Boy puede tener unos gráficos de diez, pero esos mismos gráficos en una Nintendo 64 apenas merecerían un uno. Todos los juegos analizados en el *Banco de pruebas* están ya a la venta, o está previsto que salgan al mercado en el mismo mes que la revista.

### El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos las plataformas en las que analizamos el juego.:

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC: | MS-DOS y Windows | GBC: | Game Boy Color |
| PS: | Playstation | GB: | Game Boy |
| DC: | Dreamcast | N64: | Nintendo 64 |

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado por SCREENFUN.

El rectángulo naranja indica si está prevista o existe otra edición del juego en esta plataforma.

### ¿Español o inglés?

E significa que existe una versión con los textos en pantalla en español. La I significa que están en inglés.

### Tipos de jugador

***Principiante:*** prefieren las cosas sencillas. No les gusta pasar mucho tiempo aprendiendo a jugar.
***Avanzado:*** el jugador medio.
***Experto:*** les gusta la complejidad. Tienden a especializarse en uno o dos géneros de juego concretos.

### El precio

El precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante, aunque a veces se pueden conseguir más baratos.

### El fabricante

Una casa desarrolladora de prestigio puede dar ciertas garantías.

### Multijugador

¿Cuántas personas pueden jugar a la vez?

### Requisitos especiales

En el caso de PC, '*Mín.*' indica el equipamiento mínimo necesario, y '*Rec.*' se remite a las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple con estos requisitos, la diversión está en peligro. En el caso de PC, se indican los periféricos compatibles.

PC | PS | N64 | DC | E/I
**SCREENFUN**
Aventura gráfica para todos
6.470 pts. | Grabi-Soft | 1-16 Jug.
*Mín.:* Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95.
Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10
Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, original modo para 2 jugadores.
¡Qué lástima! Sólo funciona en un PC con una potente tarjeta 3D.
Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia. 10

### Gráficos

¿Son bonitos o realistas? ¿Tienen un diseño original o divertido? ¿Cómo combinan los colores? ¿Hay errores de clipping o de redibujado? El apartado visual se juzga aquí.

### Sonido

Puntuamos tanto la calidad como la cantidad de los temas musicales y los efectos sonoros, así como su uso inteligente. Si uno de estos elementos falla, la nota se resiente.

### Jugabilidad

Este apartado juzga, sobre todo, la mecánica de juego, pero incluye también la facilidad de control, si la dificultad está bien ajustada, los extras y modos de juego... ¡Un montón de cosas!

### SCREEENFUN CINE

Cuando puntuamos una película, en vez de gráficos, sonido, y jugabilidad, hablamos de:
***Espectáculo:*** ¿tiene muchas escenas de acción?, ¿cientos de extras?, ¿vestuario de época?, ¿fenomenales efectos especiales? Normalmente, cuanto más dinero hayan gastado en la producción, mejor.
***Emoción:*** ¿da miedo, hace reír o llorar? ¿Crea suspense? Si consigue provocar intensas emociones e implicar al espectador en lo que está viendo, obtendrá buena nota en este apartado.
***Desarrollo:*** aquí juzgamos si la película mantiene un buen ritmo y cuenta la historia con maestría. ¡Para cinéfilos!



### Lo que nos gustó

Éstas son las características más atractivas y destacables del juego.

### Lo que no nos gustó

Aquí comentamos los reproches más significativos que se le pueden hacer al juego, desde errores graves a pequeñas carencias.

### El resumen

Breve y conciso: la impresión general que nos hemos llevado y lo que puedes esperar, sin entrar en detalles.

### La nota final de SCREENFUN

Aunque la jugabilidad suele suele ser determinante para el juicio final, en algunos juegos hay otros aspectos a tener en cuenta que modifican la nota, que mencionamos en el resumen o en el texto principal.

## Los géneros

**A veces, mirar el género del juego te puede dar una idea rápida de en qué consiste. Aquí tienes la nomenclatura:**

### Aventura

*Pueden ser gráficas, como las típicas de pinchar con el ratón* (El día del tentáculo, Monkey Island) *o de acción* (Tomb Raider, Metal Gear Solid). *Las del estilo* Resident Evil *son aventuras de horror.*

### 3D-shooter

*En primera* (Doom, Turok) *o tercera persona* (Duke Nukem Zero Hour, MDK, Messiah). *A los clásicos juegos matamarcianos los llamamos shoot'em up, y pueden ser en 2D* (Space Invaders) *o 3D* (Starfox).

### Lucha

*En 3D (*Tekken, Virtua Fighter*) o 2D (*Street Fighter, King of Fighters*). Incluye los beat'em up, donde peleas con muchos enemigos a la vez avanzando pantallas (*Final Fight*)*

### Deporte

*Simuladores de fútbol (los* FIFA*), Golf* (Mario Golf), *Baloncesto (la serie NBA) ¡o incluso caza* (Deer Hunter) *o pesca* (Reel Fishing)!

### Vuelo

*Así llamamos tanto a los simuladores de vuelo de todo tipo: civil* (Flight Simulator), *combate* (Ace Combat), *naves* (X-Wing) *o acrobáticos* (Pilotwings).

### Velocidad

*Los juegos de conducción o carreras. Pueden ser simuladores* (Gran Turismo, World Driver Championship) *o tipo arcade* (Mario Kart 64, Crazy Taxi).

### Rol

*Clásico* (Final Fantasy, Baldur's Gate) *o de acción* (Zelda, Diablo). *Aquí llevas a uno o más personajes que dialogan, pelean y a veces van ganando nuevas habilidades.*

### Jump & Run

*En 2D* (Manic Miner, Super Mario World) *y 3D* (Donkey Kong 64, Sonic Adventure). *Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia para resolver algunos puzzles.*

### Estrategia

*En tiempo real* (Command & Conquer, Warcraft) *y por turnos* (Civilization, Heroes of Might & Magic). *También está la estrategia de construcción* (SimCity, Dungeon Keeper).

### Misceláneo y puzzles

*Misceláneos son juegos que no sabemos clasificar de forma exacta* (Mario Party, Bomberman). *Los puzzles son todos los juegos estilo* Tetris *o* Puzzle Bobble.




**10 – Alucinante:** ¡Un rey de reyes! ¡Un juego para llevar a los altares. ¡Píllalo!

**9 – Sobresaliente:** ¡Nos ha entusiasmado! De éstos no hay muchos cada mes.



**8 – Notable:** ¡Un gran juego! No te arrepentirás, esto es calidad de la buena.



**7 – Muy bien:** No está nada mal, pero podría haber sido mejor.



**6 – Bien:** Está bien, pero no nos ha impresionado. Normalito.



**5 – Aprobado:** Tiene serios defectos, sólo aprueba por los pelos.

**4 – Insuficiente:** ¡Ugh! No se te ocurra ni alquilarlo, no vale ni para una tarde.



**3 – Mal:** ¿Es broma o qué? ¡Jugar a esto es un auténtico castigo!



**2 – Muy mal:** Es increíble que haya llegado a las tiendas. ¡Sinvergüenzas!



**1 – Basura:** Nota reservada a juegos ofensivos, insultantes o de mal gusto.

# Pokémon Stadium

**¿Están tus pokémon bien entrenados? ¡Entonces atrévete a enfrentarte en 'Pokémon Stadium' contra los mejores entrenadores del mundo!**

*Tras la carita sonriente de Pikachu se esconde un valiente guerrero.*

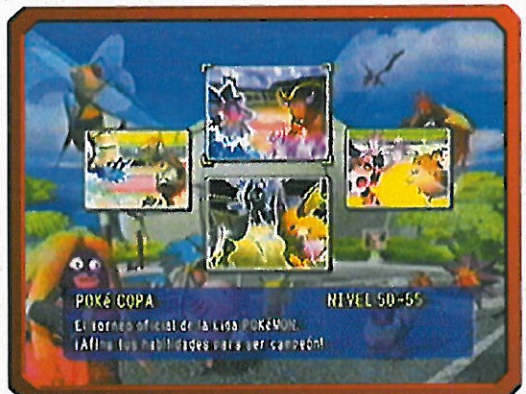



*Gladiadores: al principio puedes escoger, de tu colección de pokémon, a los seis que formarán tu equipo de lucha.*

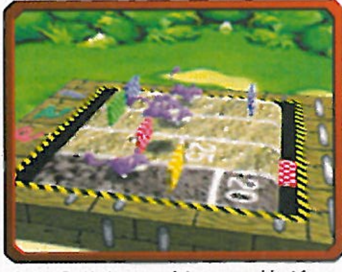
*El hermano de Machop, Machoke, ha nasío pa' matá.*




*¿David contra Goliath? Los pokémon compiten sin importar la diferencias de tamaño o peso. Aun así, el pokémon más diminuto puede ser un duro oponente.*



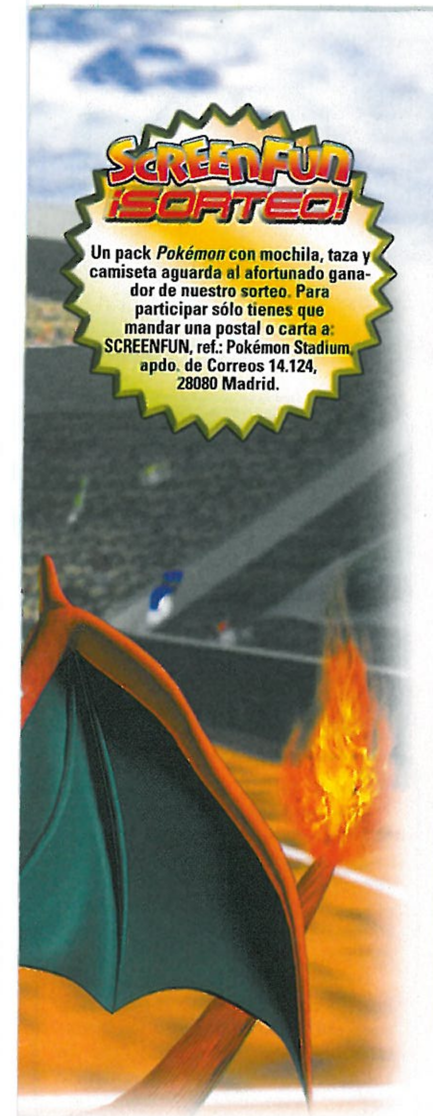

*Hay cuatro copas distintas, y en cada una se aplican reglas diferentes. ¡La pokécopa es el torneo oficial de la liga pokémon!*



*¡Corre, Rattata, corre! Aporrea el botón y salta las vallas, ¡como en Track'n Field!*




*¡A dormir! Pulsa el botón cuando el péndulo pase por la flecha roja.*




Un pack *Pokémon* con mochila, taza y camiseta aguarda al afortunado ganador de nuestro sorteo. Para participar sólo tienes que mandar una postal o carta a: SCREENFUN, ref.: Pokémon Stadium, apdo. de Correos 14.124, 28080 Madrid.




*Desde esta pantalla llegas a todos los modos de juego.*



*Antes de convertirse en un poderoso Venusaur, nuestro Bulbasaur (alias Bulbasi) era una monada.*

*El rayo solar de Bulbasaur es su ataque más fuerte, ¡por el poder de la fotosíntesis!*




*Cada ataque está asignado a un botón. ¡Esconde el pad para que tu compañero no pueda ver lo que estás seleccionando!*




*Este sistema también se usa para escoger a los tres pokémon que van a competir. ¡El factor sorpresa es importante!*




*En este modo te enfrentas, uno a uno, con los líderes de los gimnasios pokémon.*




*Aunque no parezca muy listo, Psyduck es en realidad un poderoso pokémon.*

**P**okémon Stadium* es el primer juego de *Pokémon* para la N64 que se edita en España. Te permite jugar con todos los pokémon, ¡los 150! Si tienes el juego *Pokémon* de Game Boy y el Transfer Pak que se vende con *Pokémon Stadium*, las posibilidades se amplían (mira la caja de info).

**En este cartucho hay dos tipos de juego: batallas pokémon y minijuegos.** Estos últimos son sólo nueve, para cuatro jugadores, y se parecen a los que podían encontrarse en *Mario Party*. El primer jugador que obtiene un total de tres victorias, gana. Es un pequeño y agradable entretenimiento para descansar de las batallas, el principal atractivo del juego.

En las batallas hay tres modalidades: luchar contra tus amigos, participar en uno de los cuatro torneos (cada uno con distintas reglas y limitaciones) y enfrentarte a los líderes de los gimnasios pokémon (los mismos que derrotaste en el juego de Game Boy). Dado que completar un torneo o la ruta de los gimnasios puede ser bastante largo, en todo momento tienes la opción de salvar la partida para continuar más tarde. ¡Un buen detalle!

El sistema de los combates mimetiza a la perfección el del juego de Game Boy, aunque sin incluir el uso de objetos especiales. Lógicamente, los gráficos son más impactantes, aunque algunos de los efectos especiales podrían haber sido mejores. Por ejemplo, los mordiscos, arañazos o patadas se resuelven como si fuesen ataques a distancia. ¡Y nosotros queríamos ver a Bulbasaur haciéndole un placaje en todos los morros a Meowth! Otra decepción es que los pokémon no tienen voces personalizadas: cuando Pikachu entra en escena, no dice eso de "¡pikapi!", y Charmander no nos saluda con su simpático "¡charmander, char!". Por contra, **hay un estupendo comentarista deportivo que narra emocionado los incidentes de los combates** (habría sido mejor si no repitiese tanto ciertas frases clave), y la música que acompaña a los duelos no se hace molesta.

Aunque ver a nuestros queridos Bulbasi compitiendo con los grandes nos hizo derramar lágrimas de emoción, lo cierto es que, a la larga, el juego solitario no tiene suficientes alicientes como para mantener el interés. **Son las batallas contra los amigos, la posibilidad de jugar a *Pokémon* en pantalla grande y los minijuegos los que de verdad elevan la calidad del cartucho a la categoría de notable,** aunque sólo si eres un acérrimo de *Pokémon* y tienes el cartucho de Game Boy. Si estás buscando tu primera experiencia con pokémon, queda advertido de que *Pokémon Stadium* no va dirigido a ti.

## INFO

### Game Boy Transfer Pak

Permite hacer muchas cosas en *Pokémon Stadium,* como jugar con la edición roja, azul o amarilla de la Game Boy en la televisión, a través de la N64. También puedes clasificar, almacenar o intercambiar los objetos de las cajas desde un cómodo menú, ver todos los pokémon de tu pokédex en 3D... En fin, que es una pasada. Gracias a este aparato, puedes registrar a tu equipo de pokémon (con sus correspondientes nieveles de experiencia y configuración de ataques) en los torneos del estadio pokémon. Si no tienes el juego de Game Boy, todavía puedes usar los pokémon proporcionados por el juego, que tienen ataques genéricos y un nivel de experiencia adecuado.





PC | PS | **N64** | DC | E

### Pokémon Stadium

Lucha pokémon por turnos para avanzados.

12.990 pts. | Game Freak/Nintendo | 1-4 jug.

- Transfer Pak

Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

☺ ¡Es *Pokémon*! Luchar con los amiguetes. Divertidos minijuegos. El Transfer Pak.

☹ Faltan más modos de juego. Aburrido para un solo jugador. Pocos minijuegos.

**Si no eres fan de *Pokémon*, bájale un punto a la nota general. Pero si lo eres, ¡no te lo pierdas!** **8**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala.

# METAL GEAR SOLID

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

GAME BOY COLOR EDITION

**'Metal Gear Solid', el juego revolución del 99, ¡en Game Boy! El valiente agente Snake irá siempre contigo.**




Como en la versión de Psx, el juego está completamente traducido al castellano.

Solid Snake y Meryl vuelven a encontrarse. ¿Pasará esta vez algo entre ellos?

**ScreenFun ¡SORTEO!**

**Sorteamos diez fabulosas camisetas con el logo de Metal Gear Solid reflectante en la oscuridad, para que nadie se atreva a molestarte si vas jugando por la calle. ¡Se apartarán a tu paso! ref.: Metal Gear, apdo. de Correos 14.124, 28080 Madrid**

Cuando los centinelas duermen, puedes pasar delante suyo pero sin hacer ruido.

A la derecha puedes ver un radar. Aparece siempre, salvo si te descubren.

Encontrarás munición, armas y raciones de comida ocultas en los cuartos.

También encontrarás el modo entrenamiento de PSX.

Si eres descubierto por tus enemigos, en vez de un radar hay una señal de alerta.

Si logras huir, aparece un indicador de evasión y, más tarde, el radar de nuevo.

Solid y el resto de personajes de Metal Gear hacen las delicias de los jugones también en la Game Boy. ¿A qué esperas?

## INFO
### Modo 'versus'

*Uno de los añadidos de GBC que promete darle mucho juego es su modo versus, que te permitirá jugar con un amigo utilizando el cable link en una especie de deathmatch en el que ganará el que más objetos recoja. Además de esto, deberás ocultarte de los agentes y evitar ser descubierto, por supuesto. Si te encuentras a tu oponente, ¡dispara o saldrás disparado!*

Solid Snake, el más intrépido agente del videojuego, toma forma en la Game Boy. Algunos se preguntarán: *¿Metal Gear* en GBC? ¿Cómo es eso posible? Pues es posible: el juego al completo más las 180 misiones del *Special Missions* en un solo cartucho. ¡Y no veas que gráficos!

Deberás encontrar la Metal Gear Rex, una peligrosa arma nuclear, y para ello te infiltrarás en las instalaciones enemigas ocultándote de todos los agentes que encuentres a tu paso hasta completar trece niveles. Te toparás con la mayoría de enemigos que aparecían en la PSX, y tus aliados serán también los mismos: el coronel Campbell, Mei Ling, Meryl, Weasel (con los que te comunicarás vía Codec, incluso con los mismos códigos que en el de PSX). De hecho, **el encargado de la conversión ha sido su mismo creador, Hideo Kojami, que ha reproducido las mismas misiones e incluso el modo de entrenamiento y un añadido fabuloso: el modo *versus*** (ver caja de info).

*MGS* es uno de los mejores juegos que han salido para Game Boy, lo que no significa que sea como jugar al original: estamos hablando de una conversión muy buena de uno de los mejores juegos de acción de todos los tiempos. Pero, por supuesto, con las limitaciones de la pequeña consola portátil. ¡Llévate al agente Snake en tu mochila!

PC | PS | N64 | **GBC** | E

**Metal Gear**
Juego de acción para todos

5.990 pts. | Konami | 1-4 jug.

- Dual Shock, Memory Card.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

☺ Excelente conversión, alta jugabilidad, buenos gráficos, traducido al castellano.

☹ Si jugaste al de playstation, no te sorprenderá demasiado.

Uno de los mejores juegos de la historia de la PSX en una excelente conversión para GBC. **8**

Texto: Elena Castellanos




# Evolva

**Los genhunters matan a sus presas, les sorben el DNA y adoptan sus características. ¡La cacería de bichos ha comenzado!**

*Según la potencia que tenga tu ordenador, puedes configurar la distancia de la niebla para que aparezca más lejos o mas cerca, y así conservar un buen frame-rate.*

*Los 4 genhunters se llaman Fuerte, Ágil, Veloz e Inteligente. ¿Qué pasó con Mudito, Gruñón y Dormilón?*

*La evolución de las habilidades supone renunciar a otras. Tú eliges con qué te quedas.*

*Para obtener genes de una pieza que has cazado, tendrás que despedazar el cadáver.*

*El lanzaesporas es como un mortero con patas.*

En el género del shooter ya está todo dicho: una selección de armas, un puñado de enemigos, ¡y a destruir todo lo que se te ponga por delante! *Evolva*, en cambio, es un poco diferente. ¡Aquí tienes que evolucionar! **La idea básica es ésta: al matar criaturas, absorbes sus códigos genéticos y adquieres sus características físicas o armas naturales.** Cuantos más genes recojas, mejores serán tus armas y habilidades, que pueden tener cinco niveles de potencia.

¡Pero no acaban ahí las innovaciones! En vez de llevar a un único guerrero que sólo tiene que preocuparse de sí mismo, diriges un equipo de cuatro genhunters. Las mutaciones exactas de cada uno dependen de tu criterio: ganar más potencia de fuego es tentador, pero mejorar la velocidad o el salto es más útil para defenderse o alcanzar posiciones ventajosas.

El escenario representa un agreste y salvaje mundo alienígena, con su peculiar fauna y flora, que incluye cosas como plantas explosivas, arbustos lanzaespinas... Aprender a utilizar los elementos del entorno en tu provecho es, a menudo, la clave de la victoria.

**En la parte inferior de la pantalla hay cuatro ventanas que monitorizan a cada uno de tus genhunters, como si fueran webcams.** Si ves que alguno parece estar en problemas, puedes pasar a controlarlo directamente para emprender la huida o combatir personalmente la amenaza. Esto último no siempre es buena idea, ¡ellos solitos saben defenderse bastante bien! Aunque los parámetros de la misión pue-



A los parásitos les gusta reunirse antes de echar a correr hacia ti como locomotoras.

¡Los tienes encima! Que no cunda el pánico, aquí lo mejor es dar un buen salto para ponerse a salvo.

Aparte de las especies básicas de parásitos, hay gigantescos jefazos finales.

Los cuerpos de las arañas lanzallamas estallan a los pocos segundos de morir. ¡Una lección dolorosa de aprender para el genhunter descuidado!

Sólo los genhunters inteligentes tienen alguna posibilidad contra los jefes finales, ¡la fuerza bruta no es suficiente!

Pon una espora azul y una verde juntas para que exploten y destruyan el obstáculo.

¡Qué feo! Está visto que la belleza no es una de las prioridades de la evolución.

¡Terreno resbaladizo! Caza a las criaturas de esta zona para adquirir pies adherentes.

## Las Bio-armas

**Garras**
Más útiles de lo que parecen. Lo mejor es que nunca necesitan recargar.

**Fuego**
Corto alcance, se agota rápido. Puede afectar a varios objetivos apiñados.

**Espinas**
Pueden funcionar como ametralladora o escopeta, según el modo de disparo que uses.

**Esporas**
El equivalente al lanzagranadas de Quake, pero con mayor cadencia de fuego.

**Invisibilidad**
Úsala para pasar sin ser visto, huir, o atacar por sorpresa. Mejor en operaciones en solitario.

**Arañas**
Corren automáticamente hacia un enemigo cercano y estallan, estilo kamikaze.

**Rayos**
El arma favorita en el multijugador, ya que es muy fácil dar en el blanco.

**Escudo**
Útil para atraer ataques enemigos o cruzar por zonas sembradas de peligros.

**Vómito**
Ralentiza, impide saltar y es inflamable. También pringa a los que lo pisen.

**Disruptor genético**
Confunde al objetivo para que ataque a sus aliados durante un rato.

den obligarte a dividir tus fuerzas, lo deseable suele ser ir todos juntos y luchar en equipo. Mientras quede un genhunter con vida, puedes seguir adelante, ¡es como tener cuatro vidas! Aun así, si sufres alguna baja en una escaramuza contra los aliens, lo más sensato es cargar la última partida y repetir el encuentro, aunque también puedes echarle valor al asunto y tratar de terminar la misión con los genhunters que te queden.

**Los enemigos de *Evolva*, los *parásitos*, son una especie de arácnidos asquerosos, inteligentes y feroces, que rehúsan morir fácilmente: ¡son duros!** Continuamente agotas tu munición cuando tratas de matarlos a todos, y entonces tienes que salir huyendo mientras esperas a que tus armas se recarguen. Esta sensación de "¡Dios mío, son demasiados, hay que salir de aquí!", sólo la habíamos vivido así de intensamente en películas como *Aliens* o *Starship Troopers*.

*Evolva* es un estupendo e innovador shooter en 3ª persona, y con su sólido multijugador se convierte en un buen candidato para triunfar en las cibercuevas, ¡¡junto a los grandes!

*Texto: Gabriel Pérez-Ayala*

PC | PS | N64 | DC | E

### Evolva

Bio-shooter en 3ª persona para avanzados y expertos.

7.990 pts. | Computer Artworks | 1-4 jug (red)

*Mín.*: Pentium 233 Mhz, 64 MB RAM, aceleración de Hardware.
*Rec.*: Pentium II 350 Mhz.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

La inteligencia artificial. Combates y mecánica de juego bien diseñados. El multijugador.

Niebla en exteriores. A falta de un buen mapa, es fácil perderse.

Bichos gigantes a montones y armas alucinantes con las que exterminarlos. ¡Esto es el paraíso!

**9**

Los parásitos con ataques a distancia se ocultan en el follaje para dispararte a traición.



**¡SCREENFUN SORTEO!**

¿Te imaginas luchando en el aire? ¿Por qué no lo pruebas? Tenemos 5 juegos de *Psychic Force 2*, y uno de ellos puede ser tuyo si tu postal o carta sale elegida en el sorteo. Escribe a: SCREENFUN, ref.: Psychic Force 2, apdo. 14.151, 28080 Madrid.

**'Psychic Force' era un juego de Playstation que cayó injustamente en el olvido, quizá por su extraño sistema de combate volador. ¿Correrá la 2ª parte mejor suerte?**

# PSYCHIC FORCE 2

*La mente de este hombre es un arma letal.*



*En los ataques cortos, la cámara se acerca y los gráficos lucen más hermosos. Aquí Gudeath aprovecha las paredes invisibles del cubo-ring para castigar a Wendy con su fuerza brutal.*



*¡Qué bonita opening¡ Y además, está cantada en melodioso japonés. ¡Así da gusto!*



*La barrera de energía evita que te hagan daño, y mantiene las distancias.*

*Plantar unas cuantas minas flotantes dificulta el movimiento al enemigo.*



*Gudeath controla la gravedad y puede invocar objetos para lanzarlos al enemigo.*

*¡Requiem! Los ataques se ajustan a la peculiar estética de cada luchador.*



*Patty ha ganado el combate, pero se nos ha quedado muda. ¡Pobrecita!*

## Los mejores luchadores



**MIGHT**
*Usa la electricidad. Es bueno en distancia corta.*

**WENDY**
*Usa el viento. Es equilibrada en todas las distancias.*

**KEITH** *(secreto)*
*Usa el hielo. Buenos movimientos defensivos.*

**BURN** *(secreto)*
*Usa el fuego. Era el favorito de la primera parte.*

**SETSUNA**
*Utiliza la oscuridad. Proyectiles muy veloces.*

**GENMA** *(secreto)*
*Monje budista. Usa magia espiritual de combate.*

**PATTY**
*Utiliza ondas musicales. Ataques indirectos.*

En *Psychic Force 2*, las peleas son muy distintas a las de otros juegos del género: los contendientes flotan en el aire arrojándose proyectiles psíquicos, plantando minas flotantes y protegiéndose con barreras psicoquinéticas. Todo esto consume energía psíquica, que se regenera fácilmente a costa de un breve instante de vulnerabilidad. La gracia está en que, a medida que un luchador recibe daños, sus reservas máximas de energía psíquica aumentan, lo que supone una pequeña ventaja para el que va perdiendo. También puedes usar los puños para atizarle al rival, aunque esto está implantado de forma muy rudimentaria.

*Misiles y rayos son la tónica habitual, como ocurría en Destrega.*

El control es complicado. Al tratarse de un combate aéreo, la dirección relativa al oponente cambia continuamente, así que es difícil ejecutar los movimientos especiales. **Por fortuna, hay muchos niveles de dificultad, y en los más bajos puedes acabarte el juego sólo con ataques básicos.** Naturalmente, pronto te cansas de esto y quieres probar el nivel más difícil, que te exige técnicas más depuradas. Si consigues dominarlas, los duelos son más interesantes.

Tus victorias se recompensan con pequeños regalos (seis personajes extra, uniformes, galería de imágenes...), y hay un modo de juego bastante original, el *Psy-Expand*, donde tu personaje evoluciona con la experiencia. Luego puedes emplear a los personajes mejorados en el juego principal.

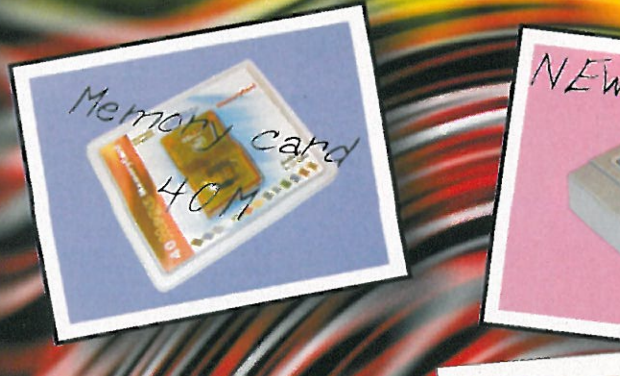
Una queja: aunque los diálogos en japonés del modo historia se han respetado en la versión española (con subtítulos en inglés), se han suprimido las poses y frases que decían los luchadores después de cada asalto. Si editar un juego para nuestro mercado consiste en mutilarlo así, ¡casi mejor que se ahorren el trabajo!




*Texto: Gabriel Pérez-Ayala*

By I-MAN

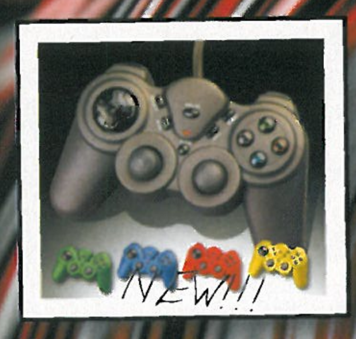




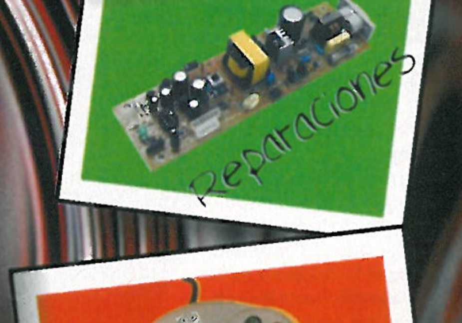

















Dancing Queen

VIDEO CD

REDANT

La verdad esta aqui dentro

BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13



ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3

MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A



BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo



MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9



SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59



GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard


BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155

# fear effect

**Con su genial estética de dibujo animado e historia peliculera, 'Fear Effect' demuestra que aún queda mucho por ver en la Playstation.**



Ésta es la situación: la hija de un poderoso jefe mafioso ha desaparecido en circunstancias misteriosas. Sus hombres ya la están buscando, así que Hana, Glas y Deke van a tener que darse prisa si quieren ser ellos los que cobren la recompensa que se ofrece por encontrarla. Para su desdicha, lo que parecía un trabajo más, pronto tomará un giro inesperado... ¡al infierno!

**Aunque la mecánica de juego de *Fear Effect* recuerda a la de *Resident Evil*, su sorprendente estética le confiere personalidad propia.** Los personajes cuentan con una paleta de colores reducida y movimientos muy trabajados. Gracias a esto, las elaboradas y cinemáticas escenas intermedias están integradas de manera perfecta con la acción, y nunca rompen con la continuidad del juego. El efecto es parecido al de ver una película de dibujos animados, donde tú controlas al protagonista. ¡Alucinante!

Pero más alucinantes aún son los fondos prerrenderizados, que están parcialmente animados gracias a un reproductor de vídeo que lee directamente del CD. Dado que *Fear Effect* tiene lugar en una populosa metrópoli similar a la de la película *Blade Runner* (y no en una ciudad muerta como la de *Resident Evil 3*), esta nueva técnica era necesaria para crear un ambiente creíble, ¡y vaya si lo consigue!: parpadeantes luces de neón, turbinas giratorias, personajes en movimiento... **Es la primera vez que se ven escenarios así de vivos en una Playstation.**

En el apartado de jugabilidad, *Fear Effect* mantiene bien el tipo. Los combates se inspiran en las películas de John Woo y Tarantino, es decir, ¡tiros a mansalva! Hay munición de sobra, así que los que tengan el gatillo fácil no se sentirán de-

Hana, una valiente mujer de armas tomar.

Las peligrosas calles de Shan Xi no son el lugar ideal para que una niña ande sola.

Los ataques por la espalda son traicioneros, pero todo vale para sobrevivir.

La trama es bastante retorcida, ¡el último CD tiene como escenario el Infierno!

¡Parece que a las chicas les gusta lucir poca ropa cuando luchan con los zombis!

¡Cruza rápido este puente, o las llamas acabarán quemándote!

Aparte de Hana, hay ciertos puntos de la trama en los que tendrás que llevar a sus camaradas, Glas o Deke. Algo así como lo de Carlos Olivera en Resident Evil 3.

A Deke le atormenta su sanguinario y oscuro pasado.

Si se trata de pegar tiros, ¡o de encajarlos!, Deke es el personaje más preparado para la tarea. ¡Es un tipo duro!



## ARMAS



**STEALTHWERKS SP-99**
Fabrica: Stealthwerks
Frecuencia ajustable
Calibre: .45
Peso: 3 lbs.
Capacidad: 32-50 balas
Cad. fuego: 600-1.200/min.

**MAGNA ARMS MK40**
Fabrica: Magna Arms
Calibre: .40
Cañón con silenciador
Peso: 2,5 lbs
Capacidad:20-40 balas
Cad. fuego: 600/min.

No siempre es bueno el enfrentamiento directo. A veces es mejor obrar con cautela para sorprender al enemigo en una emboscada.

Las escenas de video tienen más detalle, pero en general se parecen mucho a la acción.

Un ejemplo de escenario en movimiento: la imagen del televisor está animada.

El helicóptero del disco 1 es un verdadero martirio. ¡Te matará muchas, muchas veces!

En los diseños preliminares, Hana tenía el rostro más aniñado.

Zombis, necrófagos y demonios se encargan de poner el horror.

Te enfrentas a Madame Chen al final del disco 3.

La bonita hija de Mr. Lam.

Al principio del disco 2 te sorprenden con una escena de ducha. ¡Sólo para adultos!

¿Ves el recuadro rojo de arriba? Significa que vas a disparar a bocajarro. ¡Muerte segura!

Lo sobrenatural tiene un importante papel en la trama.

fraudados. Incluso te dejan equiparte con una pistola en cada mano y disparar a dos blancos simultáneamente. También puedes andar silenciosamente y dar cuchilladas por la espalda, a lo *Metal Gear Solid*. El sistema de registro de heridas es un tanto peculiar: para restablecer tu salud tienes que resolver puzzles y avanzar en el juego... No hay botiquines de primeros auxilios ni nada por el estilo. Bueno, ¡al menos es original!

**La pega más seria es que se les ha ido la mano con la dificultad, que raya en lo desesperante.** Los ángulos cinemáticos escogidos por la cámara te ponen en apuros más de una vez, y muchas situaciones exigen reacciones instantáneas o movimientos precisos: *asómate, dispara, y rueda en la dirección correcta para ponerte a cubierto. Repetir.* Un error en la secuencia, un titubeo y... ¡estás muerto! El traicionero control del personaje es otro obstáculo que salvar, así que asume que vas a morir un montón de veces. Esto, en principio, no sería tan malo de no ser por el largo y frustrante tiempo de carga que hay que soportar tras cada muerte. *Fear Effect* habría sido un juego estelar si se hubiera evitado este pesado lastre.

Por fortuna, la historia tiene gancho suficiente para hacer que este defecto no sea insalvable para el jugador paciente, el cual también tendrá que vérselas con difíciles (y a veces mortales) puzzles. ¡No todo el mundo va a ser capaz de acabarse este juego!

**Si estás dispuesto a soportar sus frecuentes y largos tiempos de carga, *Fear Effect* es un título muy recomendable,** visualmente revolucionario, y que te tendrá enganchado durante sus cuatro CDs. Una vez la trama empieza a desarrollarse, ¡no querrás quedarte sin saber cómo acaba!

PC | PS | N64 | DC | E

**Fear Effect**
Aventura de horror animado para expertos.

8.995 pts. | Kronos | 1 jugador
- Memory Card, Vibración.

Gráficos 10 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

Estética estilo anime. Trama absorbente. Escenas muy chulas. Temática adulta.

Control difícil. Muertes demasiado frustrantes. Sólo para expertos.

**Técnicamente revolucionario, pero puede desesperar a muchos por su excesiva dificultad.** 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala




# RR64
## RIDGE RACER 64

**SCREENFUN ¡SORTEO!**

**Como sabemos que estás deseando echarte unas carreritas con tus amigotes, sorteamos tres cartuchos de *Ridge Racer 64*. Mucha suerte y acelera: ¡mándanos tu postal ya! SCREENFUN, ref.: RR64 Apdo. de Correos 14.112, 28080 Madrid**

*Siempre sonriente: la explosiva Reiko Nagase es una loca de las carreras y la velocidad.*

*El juego tiene 25 coches que conseguirás a medida que ganes trofeos.*

*Hay también coches ocultos y la posibilidad de ajustar el color entre una amplia gama de tonalidades.*

**A punto de salir la quinta parte para la Playstation 2, 'Ridge Racer' aterriza en Nintendo y lo hace quemando rueda. Pisa fuerte el acelerador. ¡Aquí huele a a gasolina!**

*Puedes llevar vista trasera o piloto con un útil espejo retrovisor.*

Agárrate: la cerradísima curva en herradura está cada vez más cerca de ti, pero si te asustas y frenas demasiado pronto, perderás. Cuanto más toques el freno, más difícil te será alcanzar los primeros puestos. Quien mantenga la calma en situaciones como ésta, o es un piloto de Fórmula 1 o no tiene sangre en las venas. *Ridge Racer* es una lucha sin escrúpulos en busca de récords, y tu realidad es el duro asfalto de la carretera.

La conversión para la Nintendo 64 contiene tres pistas de carreras, que puedes pilotar en tres modalidades distintas. **Junto al clásico circuito de *Ridge Racer* y la pista del inmediato sucesor, *Ridge Racer Revolution* (ver caja de info), sólo se ofrece un nivel completamente nuevo.**

Aparte de eso, tendrás tres modos distintos de control *(classic, revolution* y *RR64)*. En el primero, el control es más arcade mientras que en el *RR64* el coche tiene más agarre, una pequeña deferencia sobre todo para los expertos pilotos.

El parque de vehículos también resulta muy sobrio: a los refinados fans de la Playstation, los 25 coches les provocan risa, sobre todo si tenemos en cuenta que *Ridge Racer 4* para la Playstation tenía ¡321 vehículos! Una pena, porque en el módulo de 256 MB seguro que podrían caber más. Empiezas con tres coches y, a medida que ganas los trofeos del Grand Prix, se abren tres coches nuevos, pero para poder pilotar con ellos tendrás que ganarles una carrera en el modo *cars attack*.

**INFO**

### Un juego con historia

El primer *Ridge Racer* de Namco llegó en 1993 a las salas recreativas y marcó una revolución. Un año más tarde, sería uno de los primeros juegos en aparecer para la Playstation. El éxito continuó con *Ridge Racer Revolution*, *Rage Racer* y el pasado año, con *Ridge Racer Type 4*. Todavía se está trabajando en un sucesor para la Playstation 2 de Sony: *Ridge Racer V*.

Ridge Racer *es otro número 1 de Namco, junto a* Pacman *y* Tekken.

## Un paseo por la web

*Echa un vistazo a la web de* Ridge Racer (http:// www.rr64.com). *Tienes dos salvapantallas para bajar a tu ordenador: uno decorará tu Mac o PC con el superbólido Ultra 64, y el otro te mostrará a una insinuante Reiko Nagase, la animadora oficial de Ridge Racer. Eso sí, nada más encender el ordenata, te querrás ir a jugar con la consola.*







*Cada vez que intentes adelantar a un contrincante, te cerrará el camino: ¡no le golpees! Tú perderás tiempo y él escapará sin problemas.*

*Este superbólido, bautizado como Ultra 64, te pondrá el corazón en la boca.*

Pero dejando de lado el escaso parque automovilístico, su limpia programación y un retador grado de dificultad que aumenta a medida que vas ganando premios dotan a la versión de N64 de suficiente carburante para tu diversión. Los principiantes enseguida se engancharán e incluso empezarán pronto a ganar premios; sin embargo, los más expertos no se aburrirán, porque el grado de dificultad aumenta en la misma proporción que la maestría en la carrera. Pasarse el juego totalmente (y conseguir los coches ocultos) no es nada fácil, y así *Ridge Racer* cubre un espectro muy amplio de jugadores: gusta a novatos y expertos. **La emoción de la carrera te hará imposible parar hasta que hayas jugado con todos y cada uno de los vehículos y recorrido todos los circuitos.** En cuanto al modo de cuatro jugadores, utiliza una técnica excelente.

A pesar de la limitada oferta de coches, *Ridge Racer 64* es uno de los mejores juegos de carreras que han salido hasta la fecha para Nintendo 64.



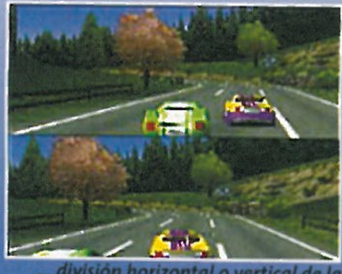

*Texto: Elena Castellanos*




*El modo de cuatro jugadores es una de las principales bazas de Ridge Racer 64: una excelente técnica y desarrollo. Jugar con un amigo está bien, pero con tres ¡es flipante!*



*¿Profundidad o amplitud? En el modo de dos jugadores puedes elegir entre...*



*... división horizontal o vertical de la pantalla, según tus preferencias.*




# Syphon Filter 2

**'Syphon Filter' era un título espléndido, pero su secuela toca el cielo con un argumento, personajes y ritmo de juego insuperables. Si fuese una película, ¡le darían el Oscar!**

Logan y Chance escudriñan desde una posición segura el tramo de carretera que tienen que cruzar a continuación. "¡Solamente hay un guardia! ¿Le parece normal, señor?", pregunta Chance con ingenuidad de Boy Scout. La respuesta de Logan está llena de sarcasmo: "Sí, me parece normal... ¡para una emboscada!".

En esta situación, lo suyo sería acercarse sigilosamente al guardia por la espalda y rebanarle el cuello. Pero ¿y si en vez de eso intentas eliminarle desde lejos con tu fusil? ¡Terrible error! El ruido del disparo alerta a los francotiradores ocultos y se desencadena un furioso tiroteo. ¿Podrá Logan acabar con ellos? ¿Morirá Chance en el combate? ¿Y qué pasará con Lian Xing, enferma del mortal virus Syphon Filter?

**Esta secuela presenta pocas novedades técnicas, que sólo se aprecian en pequeños detalles.** Los controles y sistema de combate no han cambiado, salvo por algunas armas nuevas y el hecho de que ahora hay muchos enemigos que también pueden dispararte a la cabeza. ¡Hay que tener sangre fría para apuntarle a un francotirador que está a punto de meterte una bala entre las cejas!

**Como el corazón del juego ya estaba prácticamente hecho, los desarrolladores se han concentrado en la historia y el diseño de niveles.** ¡Y ahí es donde este juego demuestra su poder! El argumento tiene un ritmo cinematográfico espléndido, y las situaciones en las que te ves metido son dignas de la mejor aventura de James Bond (¡aunque sin esce-

*Chance, como el resto de los hombres de Logan, confía ciegamente en él.*

*¡Muévete, Logan! ¡Te están apuntando a la cabeza!*

*Al usar el taser de aire, la cámara se sitúa detrás del enemigo. ¡Mira cómo se carboniza!*

*Los enemigos ya no son los terroristas de poca monta que plagaban la primera parte, ¡esta vez son auténticos profesionales!*

*Gabriel Logan es el auténtico James Bond de los videojuegos.*

*Lian Xing tiene que escapar de la base militar donde la tienen retenida. Para ello, deberá deslizarse por los pasillos sin ser detectada. Más tarde recupera su equipo de combate, y puede noquear a los guardias utilizando un silencioso taser de mano.*

*Los equilibrios tipo Tomb Raider son sorprendentemente sencillos de hacer.*

## Dos... ¡mejor que uno!

### El protagonismo dividido entre Logan y Lian Xing

**Gabriel Logan** *no parece el mismo héroe de la 1ª parte. Por aquel entonces hacía todo lo que le decían como un tonto, mientras que ahora actúa por su propia iniciativa. Toma decisiones, traza planes, improvisa sobre la marcha... ¡Se ha convertido en un héroe de tomo y lomo! También es un líder carismático y respetado, sabe mantener la calma en los momentos difíciles y contagia su seguridad a los hombres bajo su mando. Y lo mejor: ¡ya no tiene aquella voz de paleto de la primera parte! Parece que los actores de doblaje de Sony han recibido por fin esas clases de interpretación que tanto necesitaban.*

**Lian Xing** *debuta como personaje jugable, protagonizando ocho de los 20 niveles del juego. Sus misiones ponen mayor énfasis en el sigilo (el taser eléctrico por la espalda y el tiro silencioso en la cabeza). Es una mujer fuerte, y muy valiente. Su atractiva personalidad amenaza por momentos con robarle el estrellato al propio Logan.*

nas de cama!). Los giros inesperados que se producen durante las misiones ("¡Pasamos al plan B!") te mantienen pegado a la consola; nunca sabes lo que vendrá a continuación. Combatir en lo alto de un tren en marcha (saltando de vagón en vagón), desactivar unas bombas sin que te vean, salvar a tus hombres de una emboscada, liberar prisioneros, recuperar tus armas mientras tu compañero entretiene a los guardias, crear una distracción para infiltrarte en un edificio... Podríamos llenar todo este artículo contándote nuestras batallitas, pero mejor será que las vivas tú mismo cuando lo juegues, ¿no?

*Teresa adopta el papel que tenía Lian Xing en la primera parte.*

Ahora bien, queda advertido de que las vas a pasar canutas. **Hasta que descubres el procedimiento ideal para superar un obstáculo tendrás que experimentar diversas aproximaciones,** ¡y créenos, las cosas se pueden complicar bastante! Cada vez que fracasas (algo muy habitual, por cierto), tienes que volver a intentarlo desde el último punto de control. Por fortuna, éstos están distribuidos de forma inteligente y generosa, y siempre hay uno justo antes de las situaciones complicadas. Es un gran acierto de diseño, porque de otra manera la frustración de los continuos fracasos habría sido intolerable. ¡En el cine estas cosas no parecían tan difíciles!

**Otra novedad es que ahora hay una modalidad de dos jugadores, uno contra uno en pantalla dividida.** Suena como una buena idea, y hay muchos mapas y personajes para elegir, pero a la hora de la verdad no funciona demasiado bien. En fin, aunque nunca está de más que pongan estos regalitos extras, el plato fuerte es el juego en solitario.

*Syphon Filter 2 no* es sólo uno de los mejores juegos de su género: es también una experiencia jugable excepcional, uno de los mejores títulos de Playstation y una grandiosa superproducción que parte como favorita para convertirse en la mejor del año para esta consola. Por fin *Metal Gear Solid* ha encontrado un competidor de su talla. ¡Ya era hora!

*Aunque los escenarios no son un portento de detalle, tienen mucha variedad y extensión, y su diseño es muy realista.*

### Cuadro de armas

*Aquí tienes una breve descripción de algunas de las armas del juego.*

***Pistola 9 mm***
*Poco daño, pero un tiro en la cabeza sigue dando resultados.*

***Pistola .45***
*Más ruidosa que la otra, pero más destructiva en tiroteos.*

***Escopeta***
*Un tiro a pecho descubierto y a bocajarro acaba con cualquiera.*

***Rifle de asalto M16***
*No hace mucho daño, pero lo compensa con su fuego rápido.*

***Sniper con silenciador***
*¡Chulísimo! Tiene un zoom para apuntar mejor a la cabeza.*

***Taser de aire***
*Electrocuta a un oponente que no tenga chaleco antibalas.*

***Granada***
*Útil para mover o eliminar a enemigos atrincherados.*

***Granada de gas***
*Explota al impacto. Silenciosa y eficaz contra varios objetivos.*

***Lanzagranadas M-79***
*La mejor. Amplio radio de destrucción en cada disparo.*

*Lian Xing se pone del lado de Logan en su lucha contra la Agencia.*

*Los pasajes de visión nocturna molan.*

*Logan pasa a cuchillo a un guardia, que no le ha visto acercarse. ¡Silencioso y letal!*

**SCREENFUN ¡SORTEO!**

**¡No todos los días se hacen juegos tan buenos como éste! Pare celebrarlo, vamos a sortear cinco *Syphon Filter 2* entre todos los que nos mandéis una postal o carta a SCREENFUN, ref.: Syphon Filter 2, apdo. de Correos 14.151, 28080 Madrid.**

*Las escenas de vídeo intermedias son una buena puesta en escena para cada misión.*




*Pendiente de confirmación.

*Texto: Gabriel Pérez-Ayala*



Lord British, el señor de Britannia, te apoyará con sus consejos y sabiduría.

La novena y última parte de la alabada serie 'Ultima' es la más grandiosa de todas, y la conclusión de la historia del Avatar. Por desgracia, los errores de programación se han cebado con el juego.

# Ultima ascension

Sé previsor: en la taberna puedes aumentar tus provisiones.

En ordenadores potentes, los gráficos son geniales.

Al Avatar, el héroe de *Ultima IX: Ascension*, las cosas se le ponen difíciles. No sólo tiene que resistir a los ataques de los monstruos, sino también pequeños fallos de programación *(bugs)*. Para colmo de males, la instalación de su nuevo juego es muy dificultosa para el usuario medio, que tiene que meterse en rollos raros de configuración del ordenador hasta conseguir optimizar los gráficos. Y es que no todas las tarjetas aceleradoras le funcionan igual de bien...

No es buen comienzo para uno de los personajes más queridos del mundo del rol computerizado. El Avatar ya lleva 20 largos años preocupándose por el bien de la población de Britannia. Aunque la octava parte fue un poco decepcionante, la novena devuelve el orgullo a esta larga historia fantástica, y es en verdad un final a la altura de la serie. Nunca un juego de rol había tenido gráficos tan increíbles, o un mundo tan completo y lleno de detalle. Te sentirás arrastrado a su interior y envuelto en la aventura, ¡siempre que consigas que el programa funcione bien, claro!

**Tus andanzas comienzan en tu hogar terrenal, donde aprendes a moverte y a manipular objetos con la sencilla interfaz.** Cuando estás listo, entras en el teletransportador y llegas a Britannia. Lord British te informa de tu misión: restaurar las ocho virtudes capitales de las ciudades del reino. En tu viaje por el supra y submundo de Britannia tienes que llevar a cabo incontables misiones y solucionar difíciles puzzles. La gran cantidad de hechizos y objetos facilitan el trabajo, aunque las características de las armas y armaduras se nos han antojado un poco simplonas; con que lleves las más po-

## INFO

### Un lanzamiento polémico

Supuestamente, Origin trabajó bajo la presión del tiempo: la versión inglesa 1.3 estaba llena de caídas del programa, fallos gráficos y callejones sin salida. Se tuvo que distribuir un nuevo CD de instalación gratuito para arreglar los problemas más graves.
Por fortuna, la versión española viene ya corregida, y aunque siguen quedando algunos *bugs*, no son tan graves como antes. Otro problema es que requiere una tarjeta 3D muy moderna para funcionar al 100%. Voodoo 2 y 3 son las mejores, y la Nvidia Tnt2, MatroxG400 y S3 Savage 4 también van bien. Otras tarjetas van más lentas, y hay que sacrificar mucho detalle gráfico.

*Avatar es el noble y valiente héroe de la saga de rol* Ultima. *Busca lo bello, lo bueno y lo verdadero.*

### Britain


*En la capital de Britannia te esperan muchas misiones.*


*El castillo de Lord British es un buen sitio para enterarse de las últimas novedades en el reino.*


*La iglesia es el lugar que visitar cuando necesites restaurar al máximo tus puntos de golpe.*

### Moonglow


*La ciudad de los hechiceros: una pena que la atmósfera esté tan cargada.*


*En la biblioteca volante hallarás, entre otras cosas, el Libro Mágico de la Verdad.*


*Esta hechicera sólo te ayudará a continuar tu viaje si le proporcionas un escudo encantado.*

### Buccaneers Den


*En el escondite de los piratas encontrarás un montón de objetos valiosos.*


*Detrás de esta entrada hay una guarida de piratas y un premio que te será de gran ayuda...*


*¡Es un plano marítimo de lo más práctico! Es importante saber orientarse en Britannia.*


*Guarda los objetos que encuentres en la espaciosa mochila.*


*Todos los hechizos nuevos se anotan automáticamente en el libro.*


*Mezcla los ingredientes para hacerte eficaces pociones mágicas.*



# IX

derosas que encuentres, ya te basta.

Hasta que acabes todas las misiones pueden pasar semanas, durante las que estarás ocupadísimo en descubrir el extenso mundo tridimensional. Tardarás más si tu tarjeta de vídeo tiene problemas de compatibilidad con el programa y el frame-rate va más lento de lo esperado.

Probablemente los fans incondicionales estarán dispuestos a soportar lo que sea con tal de acompañar a su querido Avatar en su última aventura, pero incluso ellos deben estar prevenidos: tanto por la perspectiva como por los puzzles y los combates en tiempo real, ***Ultima IX* se parece en mecánica al *Tomb Raider*, y se aleja de los *Ultima* de toda la vida.** No es que esto sea malo; es sólo que muchos fans hubieran preferido un estilo de juego más próximo al tradicional. ¡Pero hay que saber adaptarse a los nuevos tiempos!

*Ultima IX* es un juego grande, ¡con empaque!, puro lujo elitista en 3D para los seguidores de la saga. En todo caso, sólo te lo recomendamos si tienes un potente ordenador equipado con una de las tarjetas gráficas aconsejadas por el juego (ver info). ¡La vida de un Avatar es muy sacrificada!


PC | PS | N64 | DC | I

**Ultima IX: Ascension**
Rol de acción para expertos.

7.495 pts. | Origin/EA | 1 jugador

*Mín.:* Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95, 580 MB HD, tarjeta 3D. *Rec.:* Pentium III 500, 256 MB RAM, Win 95, 1,6 GB HD, Voodoo3.

Gráficos 9 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

Historia fantástica. Mundo enorme. Gráficos espectaculares.

Fallos de programación. Requisitos para funcionamiento óptimo exigentes.

Superados los problemas técnicos y de optimización, es una digna conclusión para la serie. 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala


*En las mazmorras te esperan complicados acertijos.*

*Guapa y competente en su trabajo: una jinete de Wyrm.*

# TOMB RAIDER IV
## THE LAST REVELATION



También el agua parece correr ahora como la de verdad. ¿Qué, no apetece un bañito?

Tu sombra se moverá, alargará o encogerá, dependiendo de la luz que haya.

**Lara luce en Dreamcast un poderío de impresión. ¡Corazón de hierro, cuerpo de diosa!**

Lara está de vuelta, ¡y de qué manera! Una vez acabado el contrato que los retenía con Playstation, Eidos y su más intrépida heroína han decidido buscar nuevos horizontes. El salto obvio era a Dreamcast y a Game Boy (mira caja de info).

*Tomb Raider IV: The Last Revelation* para Dreamcast, contiene grandes mejoras que no se podían llevar a cabo en la Playstation. **Ahora, Lara luce en todo su esplendor gracias a los 128 bit: olvídate de su cuerpo pixelado y alucina con su redondeada figura, mucho más sensual.** Si eres un jugador de *Tomb Raider* en su versión PC, no te sorprenderán tanto los gráficos (aunque el pad te permitirá jugar mucho mejor), pero si por el contrario eres de lo que disfrutaba de las aventuras en la Play, verás que los escenarios no se redibujan tan bruscamente como solían, y no tendrás que padecer la sufrida niebla que te acompañaba siempre al horizonte. Por lo demás, la historia es exactamente la misma: Lara despliega su saber hacer por unos yacimientos llenos de trampas en Egipto, en una carrera desenfrenada contra el tiempo. ¡Enhorabuena a todos los dueños de una Dreamcast!

PC | PS | N64 | **DC** | E

**Tomb Raider IV**

Aventura de acción para avanzados y expertos.

8.900 pts. | Core Design/Eidos | 1 jug.

Control analógico.

| Gráficos | Sonido | Jugabilidad |
|---|---|---|
| 10 | 9 | 10 |

☺ Gráficos brillantes, animaciones sin fallos, escenarios, efectos y sombras increíbles.

☹ No todos tenemos una Dreamcast, ¿vale?

**Lara aterriza en Dreamcast y lo hace con unas curvas perfectas y un buen control.** **10**

Texto: Elena Castellanos

Los gráficos y la jugabilidad mejoran, pero matar enemigos y pasar niveles seguirá siendo extremadamente difícil.

No te asustes si no jugaste ningún TR anterior: hay un nivel de entrenamiento.

En cualquier plataforma, ¡Lara impresiona! Esta chica es única.

Los 128 bit de la DC nos permiten ver unos escenarios plagados de detalles. ¡Fíjate en esta sala!

Las habilidades de Lara no varían, pero resulta más manejable en DC.

Los gráficos de la Dreamcast junto al mando harán que sientas que nadas.

### INFO
**Lara en Game Boy Color**

TR no tiene límites, una vez conquistadas casi todas las plataformas, se anima a hacerse portátil. En la GBC, habrá gran cantidad de escenarios, un complejo argumento y Lara tendrá un montón de habilidades (correr, saltar, nadar, reptar, agacharse...). En el próximo nº de SCREENFUN te contamos todo.

# SCREENFUN TRUCOS

11/00

**La única revista con todos tus trucos**

## ¡COLECCIONABLE!









TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

¡ÚLTIMA PARTE!





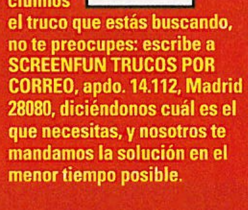




Cómic: Rolf Boyke

## TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO, E-MAIL Y FAX





**Si no incluimos el truco que estás buscando, no te preocupes: escribe a SCREENFUN TRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080, diciéndonos cuál es el que necesitas, y nosotros te mandamos la solución en el menor tiempo posible.**

Los lunes y miércoles de 16 a 17 horas, y los martes, jueves y viernes de 16 a 18 horas, nuestro experto en trucos te atenderá en el 915 476 808. En otros horarios, siempre puedes dejar un mensaje en el contestador, y él se pondrá en contacto contigo. Y si tienes acceso a Internet...



... ¡nos puedes mandar un e-mail! La dirección es: *screenfun@bauer.es*, y verás como en un periquete tienes la solución en tu buzón. Y seguimos añadiendo posibilidades...

¿No tienes correo electrónico? ¿Te da pereza escribir? ¿No te gusta hablar por teléfono? Pues te queda el fax: 915 427 160. ¡Acuérdate en todos los casos de decirnos la dirección o teléfono al que quieres que te mandemos los trucos!

# TOMB RAIDER IV
## THE LAST REVELATION

¡Continúa la persecución del malvado Werner van Croy! ¡SCREENFUN os acompaña a ti y a Lara en las últimas etapas de la aventura que llevan al desenlace final!




"Werner, te advierto: ¡se acerca tu final!".

### Nivel 30: La mezquita Tulun (1)



Baja la diagonal y acaba con el enemigo que está a la derecha. Desciende y entra en la mezquita. En la habitación interior, el lanzagranadas se encuentra torciendo la esquina a la izquierda.

Corre hacia el otro lado y vuelve a torcer a la izquierda. Un monstruo invencible te saluda con un martillo. Corre de vuelta a la mezquita, que está cerca de la entrada del sur.

En la antesala, sube sobre ambas plataformas y salta al arco de la puerta que hay enfrente. **Salta al oeste hacia la grieta y continúa colgada.**



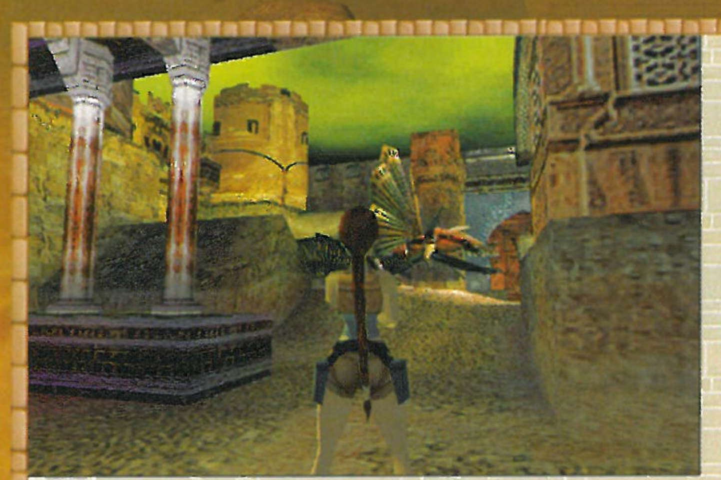
Salta hacia las columnas trepables, agárrate y cuélgate de allí. Luego corre hacia el pasillo y sube un piso. Sobre el tejado del norte, haz uso de la palanca: las puertas de la mezquita se cierran y atrapas al monstruo (de momento).

**Dirígete al oeste sobre la plataforma, y de allí hacia la cuerda.** Manda a Lara hacia el sur y haz que salte hasta arriba del todo. Una vez allí, ¡acaba con tu enemigo!



¡Cuélate por el agujero! Después, dirígete a la moto que está fuera. **Móntate en ella, corre sobre el agujero del este de la mezquita y apárcala ante la entrada del norte.**

¡Tuerce la esquina hacia el oeste! Allí, gira la rueda de radios hasta que se abra la puerta. Detrás hay una escalera por la que has de subir. Corre por el pasillo hasta la salida del nivel.



Habla con el soldado herido. Sigue corriendo. **Junto al dragón corres a través de la plaza.** Te envía una nube de langostas detrás, de la que podrás deshacerte corriendo. El primer desvío te lleva al Oeste, donde te atacan dos cocodrilos que salen de una grieta.

Sube por la derecha sobre el muro que ha bajado. Salta hacia el cementerio, donde encontrarás tres palancas, y otra más sobre la plataforma en el oeste.

### Nivel 31: La puerta a la fortaleza



En teoría, esto parece un acertijo, pero en realidad da igual en qué orden des a las palancas: lo hagas como lo hagas, los sarcófagos se mueven.

Dirígete al agujero del sur e introduce la palanca en el hueco de la palanca que está rota. En el agujero del sur, cambia la posición de la palanca para que se abra la puerta de arriba. Después sube la rampa y salta hacia la cuerda. **Ahora balancéate hacia delante y hacia la plataforma.**

Ve saltando en dirección este sobre los tejados. ¡Cuidado: te ataca un escarabajo! Desde el próximo tejado, salta a la pared de enfrente y cuélgate de la esquina.



Dirígete a la plataforma del este (atención, llega otro escarabajo) **y de aquí, en diagonal por la cuerda de tender la ropa hacia el suroeste.** De esta forma te ahorrarás el encuentro con otro escarabajo. Ve sobre el tejado en dirección sureste, y después hacia la apertura naranja. Tuerce la esquina. Salta desde el borde hacia la derecha: detrás del vehículo te espera otro escarabajo y **un bidón de oxido nitroso.** Después de un gran salto sobre el agujero, vuelves donde estaba el soldado y sales del nivel por la mezquita Tulun. Móntate en la moto y corre hacia el norte.

## Nivel 32: Las tumbas (1)







Dirígete al este. Aparca la moto y corre a través del arco de la puerta detrás de la palmera. Enfréntate al enemigo y vete por la derecha. Protégete de los disparos detrás del montón de cajas.

Arrástrate por el suelo y tuerce la esquina. **Justo en el borde puedes levantarte.** Apunta con el láser de la derecha hacia el bidón redondo y... ¡bum!

Delante, sube por la pila de cajas y salta hacia el hueco. Sigue por el pasillo hasta que veas un pequeño agujero (pasillo bajo) en la pared de la izquierda.

Después de haber sobrevivido a los chorros de vapor y al ataque del soldado, tienes que pasar por otro pasillo bajo a la derecha. Utiliza el láser para acabar con el dispositivo de tiro y el soldado, que se encuentran detrás. ¡Vuelve al pasillo y continúa!

A la derecha hay otro desvío que te lleva al bicho. Coge la llave del **código de armas** del soldado muerto. **Cuélgate de la grieta y da la vuelta a la esquina sobre el precipicio.**

**Te atacan dos soldados.** Dirígete al compartimento del motor del jeep que está abierto y saca la **válvula** con tu palanca de mano. Combina la válvula con el **barril de gasolina especial** para conseguir el **distribuidor de gasolina especial**.

Ahora, vuelve a tu moto y monta la nueva herramienta en el vehículo trucado. Móntate en ella y dirígete a la mezquita.

## Nivel 33: La mezquita Tulun (2)





Al este de la mezquita, date impulso para pasar sobre las ruinas de las escaleras (pulsar tecla de sprint). Acaba con el soldado y entra en el edificio. Sigue por el norte, donde un soldado custodia una **antorcha** en el suelo. Cógela y baja corriendo por la rampa del oeste. Atraviesa la puerta y corre hacia el norte, donde podrás encender la antorcha de la lámpara. ¡Vuelve arriba! **Ahora, sube por la rampa y pon en marcha el dispositivo contra incendios con la antorcha en llamas.** Pasa por la puerta de al lado y activa la palanca.

En la habitación en la que se encontraba la antorcha, súbete al bloque que ahora está más alto. Salta al borde y agárrate fuerte. Baja trepando hasta el otro lado.

Aquí tienes que destrozar un par de cajas para acceder a los objetos.

**Luego dispara con el revólver y el láser al cerrojo de la persiana.** Del agujero de detrás saca la **llave del desván**.

Vuelve a subirte a la moto y corre de vuelta a las tumbas.

## Nivel 34: Las tumbas (2)





**Con el dispositivo del láser destroza el resalto de piedra a la izquierda de la palmera.** Dirígete al norte a través del arco de la puerta, y luego a la derecha. Vete a la escotilla del techo y ábrela.

Cuélate por la grieta, sigue por el pasillo hasta el final y cuélgate del borde para continuar. Da dos vueltas a la esquina ¡y déjate caer!

Trepa por el techo para ir al otro edificio. ¡Cuidado con la langosta, no te dejes atrapar por ella!

La puerta abre la **llave del desván**. Con un poco de carrerilla llegarás a la grieta que hay justo enfrente y podrás colgarte hacia el lado izquierdo. En el pasillo que hay doblando la esquina, apunta al punto rojo con la ballesta y munición normal a través de la ventana (usa el láser). El humo indica que has dado en el blanco. ¡Vuelve sobre la moto! **Vete al trampolín (sprint) a través de las escaleras centrales (desde la salida).** Baja y trepa después por las escaleras.

## Nivel 35: El zoco (1)







Habla con el soldado moribundo, que te dará el **estuche del detonador de minas**. Detrás del coche, hazte con el **gato defectuoso**. Podrás repararlo con la **manivela** de la mesa junto a la entrada. Utiliza el interruptor rojo, entra por la puerta de al lado y sube la escalera. A través del techo para trepar llegarás a una grieta que está a la derecha. **Rompe el candado con el gato del coche.** ¡Ahora, sube!

Cuando veas a la langosta, lo mejor que puedes hacer es huir por el agujero de antes.

Pasa ahora a la izquierda del rayo. Primero arrastra el bloque azul que hay detrás del lugar donde cae el rayo. Después, empuja el extraño objeto hasta colocarlo debajo del rayo, que destruirá la mitad del puente del este. Desde las ruinas del puente, salta con un poco de carrerilla hasta la espaldera y, de allí, dirígete a la izquierda. ¡Ahora tuerce a la derecha por la esquina y resbala por las rampas! En la habitación grande, dirígete a la derecha, hacia abajo, y coge los **datos de posición de minas** del muerto...

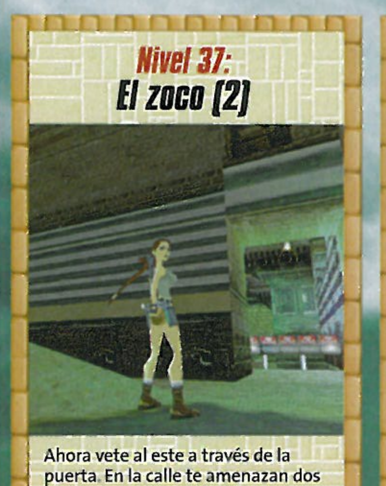
... que combinados con el **estuche** hacen que obtengas el **detonador de minas**. Un viejo conocido intentará hacerte la vida difícil... **Haz que aparte las cajas poniéndote delante y saltando en el momento preciso** (en las otras cajas hay objetos). A través de la apertura de detrás, llegarás a un piso más alto. Acaba con tu rival y sal de este nivel.

## Nivel 36: Las tumbas (3)



Vete recto y utiliza la escalera del oeste. **Salta al borde y date impulso para subir** (en la imagen puedes ver la posición exacta para saltar). Después, sube por la escalera.

## Nivel 37: El zoco (2)



Ahora vete al este a través de la puerta. En la calle te amenazan dos rivales. **Sal de este nivel atravesando el marco de la puerta.**

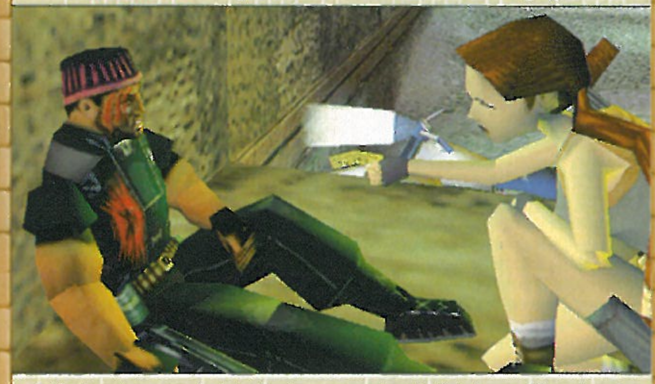
## Nivel 38: Las tumbas (4)



**Delante de la de la barandilla utiliza el detonador de minas.** Atraviesa después el antiguo campo de minas y pulsa el interruptor rojo.

Súbete a la moto que está detrás de la puerta más cercana. Doblando la esquina te encontrarás con un soldado medio muerto...

## Nivel 39: La puerta de la fortaleza (2)

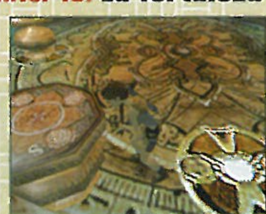


Colócate a la izquierda del saliente y corre a través de la barandilla sobre el agujero. Atraviesa todo el nivel hasta llegar al soldado herido. ¡Cuidadín con los cocodrilos! **Habla con el soldado,** ¡sacrificará su vida por ti!

## Nivel 40: La fortaleza











En la próxima habitación, dirígete al sur y sube las escaleras. Activa la palanca que hay en esta habitación y hazte con la **antorcha**. Enciéndela y vuelve a bajar las escaleras. **¡Quema la cuerda!**

Corre hacia la sala de entrada. Detrás de la puerta abierta encontrarás un par de cosillas. Delante de la puerta se ha formado un agujero en el suelo. Cuélate por él y atraviesa el pasillo. Una vez en el otro lado, tendrás que saltar a la plataforma hacia la izquierda.

Escala por el precipicio del oeste. **Gírate y déjate caer desde el borde.** ¡Durante la caída, agárrate a la próxima rendija! Déjate caer en espiral hasta un conducto y cuélate por el.

Métete por la grieta del este. Al final, resbala hacia atrás por la rampa y, una vez abajo, da un salto hacia atrás. En la próxima columna salta otra vez y agárrate después del borde.

Luego, muévete hacia la izquierda, donde se encuentra el botiquín médico.

Si coges carrerilla podrás llegar al otro lado. Sube las escaleras, acaba con el beduino y sigue subiéndolas después. Todavía hay un bellaco rondando por la palanca: ¡ya tienes una razón para usar tu láser! Emplea la palanca.

Déjate caer por el agujero y baja las escaleras que hay al final del pasillo.

**Observa la señalización de las mesas de piedra: te descubren los puntos cardinales para colocar la figura en el campo de juego.** Cuando la hayas colocado, se abrirán las puertas.

Primero escoge el oeste. Salta desde el precipicio hacia el agua y nada hacia el sur.

**En la pequeña cámara, tira de la palanca del techo.** Vuelve a zambullirte en el agua y coge aire. Dirígete hacia el norte. Cuando hayas llegado, sal del agua.

En la habitación principal sólo podrás dirigirte hacia el este. Aquí encontrarás dos beduinos y una palanca, ¡ya sabes qué tienes que hacer! Vete al oeste desde la sala principal y ¡al agua, patos! Después vete otra vez al oeste y utiliza la palanca.

Dirígete al norte y tira de la cuerda. Vete por la puerta abierta y cuélate por la grieta para ir hacia el este.

Allí te esperan dos caballeros, pero son bastante lentos. Corre en dirección sur y sube por la rampa. **Ponte delante de la armadura. Si te apartas en el momento preciso, los caballeros romperán las vigas.** Sube y, en la excavación, dirígete hacia el norte hasta que te des de bruces con tu malvado enemigo, Werner van Croy.

## Nivel 41: El complejo de la esfinge (1)



*No tiene por qué ser siempre un arma tan grande. Lara se defiende con cualquier cosilla...*





**En la calle te atacan dos beduinos.** Uno de ellos deja tras de sí una **llave de plata**, que puedes utilizar con la puerta de la derecha. Detrás de ella merodean otros dos enemigos. Trepa por el muro y salta hasta llegar a la palanca. Vuelve a repetir todo el proceso hacia el lado contrario. Se abrirá una puerta: atraviésala. Te espera un guerrero del desierto rojo.

Ve a la derecha y resbala por la cueva negra para llegar a la plataforma. De ahí, salta en diagonal a la plataforma que hay a la izquierda.

**Con carrerilla podrás saltar hasta el borde y darte impulso hacia arriba (posición de salto en la imagen).** En la siguiente cueva, vete al botiquín. Elimina a los beduinos. Coge carrerilla para ir a la siguiente plataforma. Abre la puerta de arriba.

Empuja el estante para abrir un pasillo hasta la próxima habitación. Dispara a las rejas para romperlas y cuélate por ellas. Saca la **espada de metal** de la caja.

Pulsa el interruptor de la derecha junto a la puerta. Después de acabar con dos beduinos más, retrocede unos pasos en dirección sur. Vete a la otra cueva y baja, por la izquierda, a la plataforma.

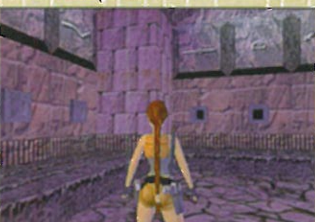
Desde aquí corre todo recto y después hacia el oeste. Corre delante de la esfinge y después hacia sus brazos, donde Lara podrá leer la inscripción en la tabla.

**En el precipicio gigante puedes ir hacia la izquierda y dejarte resbalar hacia la plataforma.** Desde arriba, intercepta a ambos guerreros rojos. Dirígete hacia sus posiciones.

En la caja encontrarás una **empuñadura de madera**; combínala con la **espada de madera** para obtener una **pala**.

Desde el desfiladero del este, cruza el brazo de la esfinge. Un poco antes de la placa, comienza a excavar.

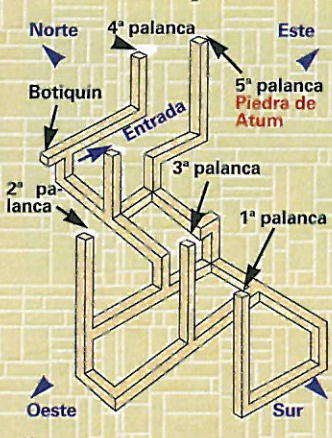
## Nivel 42: El templo del valle



Encarcela a uno de los gigantes con cuernos (¡acércate solamente a uno cada vez!) en una de las cámaras abiertas. **Sal corriendo y cambia la posición de la palanca junto a la puerta.** Coge los trozos de papel del aventurero muerto.

Con ellos puedes interpretar los símbolos en los tres interruptores del norte: **I, Q, A.** Pulsa la combinación **A-I-Q.** En el oeste se abre otra puerta.

Salva ambos precipicios. Aquí encontrarás cuatro cajas de distintos colores en la pared.




*El mapa te muestra exactamente en qué canales puede nadar Lara para encontrar las palancas ocultas.*



Con los prismáticos y con la visión nocturna puedes ver cuatro combinaciones dentro. Regresa al lugar de los interruptores. Introduce las letras **Q-A-I.** Ahora hay que ir al este, y después, al sur.

Entra por la puerta, ponte al lado de la antorcha que hay a la derecha y salta hacia una pequeña plataforma que tienes enfrente.

**Salta al foso.** Bucea por los canales y activa las palancas en el orden correcto (mapa de la izda.). En la última palanca encontrarás la piedra de Atum.



En los interruptores pulsa I-Q-A. La puerta está al Este del todo.

**En los agujeros, entra por la derecha del todo y hazte con la piedra de Re.** Al norte vuelves a ir a la derecha para poder abrir la salida. Ahora la combinación es A-Q-I.

A continuación has de ir al oeste y después al norte. Aquí encontrarás un acertijo especialmente innovador: ¡Lara morirá si se rompen las vigas! Ve al norte, después hacia la izquierda y otra vez a la izquierda: la piedra de Maat.

Ahora dirígete hacia el Sur, arriba por el medio, sigue hacia el Sur y pulsa la palanca para salir. La última combinación es Q-I-A.

Dirígete hacia el Oeste, después hacia el Sur. Salta hacia la izquierda por encima del precipicio. Haz callar a los cocodrilos. **Junto a la máscara del oeste, pulsa la palanca.** Dirígete a los agujeros de todos los puntos cardinales: se abre un hueco en el medio de la habitación, en el que encontrarás la piedra de Khepri. Vuelve con un salto a la derecha de la pared.



Ahora dirígete a la puerta del oeste donde has de introducir las cuatro piedras en los engarces de la pared.

Continúa el camino por el techo que hay detrás de la puerta. **En la próxima sala unos taladros en espiral salen del techo.** Date prisa para hacerte con las cuatro esculturas sagradas de los huecos.

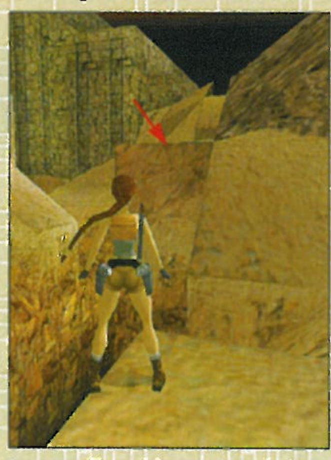
¡Cuidado! ¡En la próxima habitación unas espadas salen disparadas del suelo! Ahora sólo tienes que pasar un techo trepador y llegarás al final del nivel.

## Nivel 43: La pirámide del Menkaure



Trepa por la pendiente de la izquierda y abre la tapa. Un par de enemigos te esperan en el siguiente terreno, **¡sobre todo, unos escorpiones gigantes!**

Para poder salvar el agujero del norte, salta a la esquina de la izquierda desde la plataforma triangular. En el próximo agujero salta con carrerilla a la plataforma ligeramente inclinada. ¡Atención: un escorpión te ataca inmediatamente desde la izquierda! Corre hacia la otra dirección de la pirámide hasta que hayas acabado con el bicho.



**Con carrerilla podrás meterte en la diagonal.** ¡Agárrate fuerte y date impulso hacia arriba! ¡Viene otro bicho!

Abre la puerta y, durante la lucha, interponte entre el escorpión y el guarda. El beduino deja la llave del guarda. Ante la puerta merodea otro escorpión. Vuelve a la cueva, donde ya habías estado antes.



**Cuélgate del borde a la derecha del precipicio hasta que ya no puedas más.** Vuelves a encontrarte delante de la pirámide y, desde este punto, comienza a trepar por ella. Avanza a través de las transversales planas.

Siempre puedes avanzar hacia arriba o hacia abajo, pero sólo un camino es el correcto. Junto a la puerta, utiliza la llave del guardián.

## Nivel 44: En la pirámide del Menkaure



**Con una voltereta en el aire podrás esquivar los pinchos.** Antes de bajar las escaleras, apunta con el láser en diagonal hacia arriba y rompe la estrella dorada. Acaba con ambos zombis a los pies de las escaleras.

Salta al estanque grande. Corre la diagonal hacia abajo y salta hacia la cuerda. Después de otros dos zombis, dirígete a la derecha en la bifurcación.



Balancéate de una cuerda a otra. Pasa por la rampa y pisa la palanca. Ahora, ve a la cueva de la izquierda. **¡Carga arriba la gran arma con potente munición!** Saca la llave del pozo oeste con tu palanca de mano. Vuelve arriba del todo mediante la cuerda.

Dirígete al este y sube por las escaleras que hay junto a la rampa. Enciende una antorcha y arrástrate a través del pasillo oscuro.



**Abre la tapa hacia arriba; al otro lado te esperan dos escorpiones.** Entre ambas pirámides encontrarás un interruptor a la izquierda. Trepa la pirámide sin punta, comenzando desde el oeste. Una vez dentro, baja por la pared. Primero tienes que pasar por encima de la cueva verde, y después por el techo trepable. En las siguientes tres cuevas, ve a un borde y sáltalas con carrerilla: agárrate y cuenta el tiempo. En la esquina, tira de la cuerda. Ahora tienes que retroceder una cueva y dirigirte hacia el sur a través de los escalones. Resbala por la diagonal detrás de la puerta de rejas, y después, ¡salta sobre el agujero!

## Nivel 45: La esfinge (2)



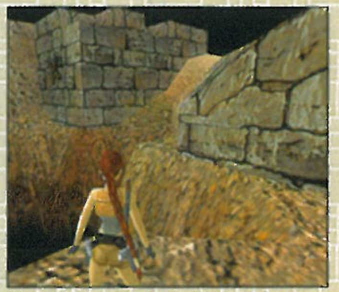
Sal de la cueva. En el precipicio grande tienes que ir a la izquierda hacia ambas puertas de metal. **Ábrelas con las llaves de los guardias.**

## Nivel 46: La mastaba



Deshazte del perro. Luego corre en dirección norte hacia la gasolinera y recoge el **bidón**. Vete un poco al sur, después hacia el este para abrir la puerta; entra a través de la grieta del suelo. En el cruce, vete a la izquierda. Te atacarán algunos perros, pero con un disparo certero conseguirás apartarlos de tu camino.

**En la habitación, dispara hacia cada piedra preciosa de las cabezas de león con la combinación de revólver y láser.** Detrás de la puerta no sólo te esperan dos zombis, sino también una **pequeña cantimplora.**



Toma el otro desvío. Arriba te esperan unos cuantos enemigos en miniatura.

Salta sobre las tumbas en dirección este. Destroza las tablas y abre el hueco de atrás. En el cruce, dirígete a la derecha. Repite el juego de las cabezas de león. Hazte con el **saco de arena.** Continúa por el otro pasillo. Al final, sube, abre la puerta y dispara a las tablas para eliminarlas. **Salta sobre el resalto de la derecha.** Ahora sigue hacia el norte. Por último, abre una trampilla del suelo.



En el cruce, dirígete primero a la izquierda y después hazte cargo de los enemigos. Vuelve luego al pasillo y deja encendidas las **antorchas.** ¡Otra vez a jugar a la cabeza del león! En la próxima habitación, llena la **pequeña cantimplora** en el recipiente de agua. Vacía el contenido en el platillo de la derecha. **Vuelca el bidón en el del centro y haz arder el líquido con la antorcha.** A la derecha del todo utiliza el **saco de arena.** Acaba con ambos zombis detrás de la puerta del oeste y saca la **llave del pozo norte.**



Rompe las piedras preciosas que hay en la sala de enfrente. Sigue hacia el oeste. Una vez arriba, salta hacia atrás y coge carrerilla para saltar el precipicio. Abre la puerta derecha y cuélate luego por el hueco. Hacia el este, salva el obstáculo y pasa por la puerta de atrás. Vete por la izquierda del cruce.

¡Cuatro cabezas de león más...! Pasa por la puerta. Utiliza la palanca de mano en la estatua de monos de la derecha. Un mono abre la puerta de la derecha, donde está la **llave del pozo sur.** Aquí y en la sala contigua rompe las piedras preciosas por última vez. Deslízate por la rampa y sube los escalones.

*Menos mal que Lara no tiene que recargar sus armas estándar, ¡le sería muy difícil mientras salta!*

## Nivel 47: La gran pirámide

Sal del edificio. Elimina al enemigo detrás de la cueva con el láser. **Salta a la izquierda sobre el resalto y sigue por allí.** Te atacan del otro lado. Abre la puerta y esquiva al escarabajo y a los beduinos.

Después sube y entra por la puerta que te queda. Aparece un guerrero del desierto, ¡atraviesa la puerta! Corre hacia la izquierda del edificio. Detrás de la viga encontrarás un par de objetos en el suelo.



**Atraviesa la grieta del suelo cogiendo carrerilla hacia la pirámide.** Continúa hacia el oeste. Salta hacia la siguiente plataforma y sube. Después avanza lo que puedas en dirección norte, después hacia el este. ¡Cuidado con el desprendimiento de piedras! Efectúa dos saltos cortos, espera un poco y ve hacia el norte, dos veces hacia el este y deslízate hacia abajo con carrerilla. La roca de la plataforma inferior no podrá alcanzarte si saltas hacia el otro lado de la cueva.



**Por la plataforma diagonal volverás a la pirámide.** Sigue hacia el norte, un desprendimiento, hacia el noroeste, hacia el oeste, un escarabajo, hacia el norte, dos veces hacia el este, desprendimiento, norte. Corre hacia el oeste, toma carrerilla para ir a la segunda plataforma y deslízate. Corre hacia el oeste, norte, oeste, desprendimiento, Este, hacia abajo, suroeste, noroeste, norte, noroeste, oeste, desprendimiento y oeste, y otra vez al oeste, con carrerilla.

## Nivel 48: la pirámide real de Khufu



Corre al sur y mata a los escorpiones. Pasa por la entrada de la izquierda y hazte con un par de ítems de las cajas.

**En el gran precipicio, salta sobre la plataforma de la izquierda.** Desde aquí, corre entre las dos pirámides, donde te espera un escorpión.

Salta el precipicio, sigue por la derecha y hacia arriba. Dirígete a la izquierda y salta desde el borde de la izquierda de la plataforma hacia el norte. Continúa en esta dirección y vuelve a saltar el precipicio.



Siguiendo por el norte te atacarán un escarabajo y un escorpión. **¡Acaba con ellos!** Entre las pirámides, desplaza el bloque de piedra hacia el oeste. En el sur se abre una puerta.

Abre el hueco del suelo y baja por la escalera. En el próximo laberinto encontrarás muchos objetos, ¡pero también muchos escarabajos! Toma las siguientes direcciones: en primer lugar, oeste; después, sur, oeste, sur, este, sur, este, y de nuevo hacia el sur.



Ahora te enfrentarás a otro enemigo, ¡acaba con él! Encontrarás la **llave del pozo este.** El camino de vuelta: norte, este, norte, norte, oeste, norte. Vuelve a saltar por el precipicio, vete dos veces hacia el norte y sube por la pirámide. Primero arriba y después hacia el noreste. **¡Cuidado con los dos escarabajos!** Con la **llave del guardián** podrás entrar en la pirámide.

## Nivel 49: Dentro de la gran pirámide







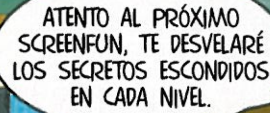
Baja por la diagonal hasta que llegues a un foso y sáltalo cogiendo carrerilla suficiente. Un beduino te ataca desde abajo, y un guerrero rojo, desde la derecha. Dirígete hacia el este y hacia arriba.

**Detrás de ti se cierra la puerta, y un guerrero del desierto y unos murciélagos te atacan.** Entra en el pasillo intermedio, corre hacia el pasillo y avanza entre las paredes movedizas. Acaba con los chacales, quita la antorcha de la pila rota y enciéndela.

Enciende las otras antorchas de la pared con ella. Al oeste, activa una palanca que hace que vengan un par de chacales. Pasa por las paredes corredizas y sube corriendo por la diagonal.

**En esta sala, coloca las cuatro llaves conseguidas con tanto esfuerzo y tira de la palanca del norte.** Sal de la sala, acaba con los enemigos y dirígete a la sala que hay justo debajo para activar la palanca del este.

Vuelve al pasillo principal. Dos valientes guerreros del desierto intentan atacarte. Salta por encima del agujero con un salto normal y repite la acción de nuevo. **Aparta a los beduinos del camino, para que puedas llegar al otro lado sin problemas.** Toma carrerilla para dar un salto más. Baja por el agujero y después métete en la grieta del muro del oeste.




## Nivel 50: El templo de Horus







Dirígete al norte y hazte con la gran cantimplora. Rellénala en las dos pilas de agua. **Pon atención a los símbolos de la pared: son la solución al acertijo.** Primero llena del todo la gran cantimplora y rellena la pequeña. En la grande quedan dos litros: viértelos sobre la balanza.

Dirígete hacia abajo. Cuidado con las cuchillas que salen de las paredes; si te das prisa, no debería haber ningún problema.

En el próximo puzzle acuático necesitarás cuatro litros. Para ello has de llenar la cantimplora pequeña y vaciarla en la grande. Repite el proceso, vierte el agua de la pequeña a la grande, vuelve a llenar la pequeña y echa el contenido en la grande. ¡Ya tienes cuatro litros!

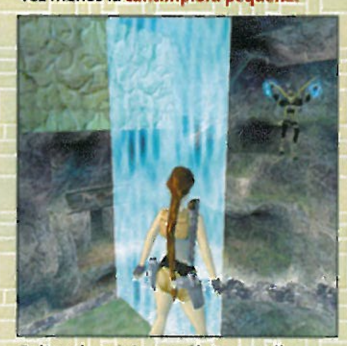
**Baja por el agujero y repite el jueguecillo de las espadas.** ¡Necesitas un litro! Has de volver a repetir el proceso anterior, pero esta vez tienes que llenar una vez menos la cantimplora pequeña.

Entra por el agujero y dirígete a la luz. Baja por el pozo de la pared del oeste todo lo que puedas y no pares en la sala. Después quédate en la plataforma de la derecha. Desde allí salta al agua en dirección norte, tomando carrerilla.

Dirígete al norte sobre la isla del medio. **Coloca las cuatro esculturas sagradas sobre la tarima.** ¡Ahora verás una amenazante secuencia intermedia!

Salta al agua y hazte con el amuleto que está justo en el medio.







Después vete a la rampa del sur de la cueva. Cambia la posición de una palanca y haz lo mismo en el norte. Según vienes del sur, trepa por la pared del oeste.

**Esperemos que hayas conseguido suficientes botiquines, porque Seth anda muy cerca.**

Trepa un nivel más al noreste y vuelve en la dirección por la que acabas de venir. Cuando llegues a las estalactitas, tendrás que descender.

Salta a la grieta y cuélate por ella.

Después, sigue por la rampa oblicua hacia arriba y salta hacia abajo con un poco de impulso. **Desde esta plataforma llegarás a la pared escalada de antes.** Sube por el canal de la luz. Lara cerrará automáticamente la habitación, adonde llega mediante el amuleto.

Corre hacia arriba por la escalera del este. Tienes que pasar entre los tres bloques de piedra movedizos.

En la siguiente habitación, tres columnas de piedra caen desde arriba. **¡Echa un ojo a los cráneos que hay en el techo!** Después déjate deslizar por la diagonal que hay detrás y salta hasta el final de la misma.

Pasa a la izquierda de la primera columna y por la derecha de la siguiente. Después de saltar, deberías observar los símbolos del techo. ¡Sube por la rampa!

Al final te espera un viejo conocido, y además, ¡una terrible sorpresa...!




Texto: Elena Castellanos


¿Dónde están mis bananas?

# DONKEY KONG 64

## 3er Mundo: Fábrica Frenética

**Cap. 2**

**¡Seguimos haciendo monerías! En la 2ª parte de la guía te contamos lo más difícil de los mundos Fábrica Frenética, Galeón Gafe y Selva de las Setas.**

### Trucos especiales

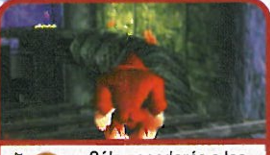
- Primero libera el personaje Chunky con ayuda de Lanky.
- Con Cranky aprenderás algunas habilidades prácticas, como el agarre gorila de Donkey. Por eso, al principio debes hacerle una visita al viejo mono.
- Sólo podrás deshacerte de los rivales mecánicos con bombas.
- La Fábrica frenética está llena de cosas, así que fíjate bien en todo cuando recorras el nivel.

**¡Salva a Chunky!**
**Entra con Lanky en el almacén g y trepa haciendo el orangunpino por los tubos hasta la chapa-Lanky.** Ahí haz una *sacudida simia* para conseguir un doble premio: otra banana y la liberación del fornido gorila.


Uno de los principales objetivos de este nivel es activar la maquinaria desde la caseta de distribución. Para ello, abre la puerta saltando en la chapa-Donkey y después salta por la salida que marcada con en R&D f.
**Allí encontrarás un coco-interruptor junto a la caseta de distribución j; actívalo con un disparo del escupecocos.** Después entra en la caseta y utiliza la palanca. Ahora tienes una banana más y has puesto la fábrica en marcha. Así puedes coleccionar las preciadas frutas amarillas de la central i.


En la sala de test h, Tiny puede hacerse pequeña para poder entrar a través del túnel y llegar a un minijuego de dardos. **Deberás apuntar con tu plumarco a las dianas que se te vayan mostrando en la pizarra negra.** Obtendrás una banana como premio.

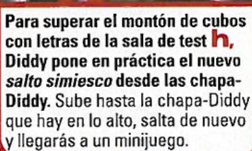

**Aquí Lanky usa la técnica *globo babuino* para flotar hasta el barril de bonus.** Colócate en la chapa-Lanky y pulsa Ⓩ. En el barril tienes que conseguir 3 premios en menos de un minuto para ganar.



Sólo accederás a las bananas de la central i activando antes la maquinaria desde la caseta de distribución j. Para conseguir estas bananas y el plano, necesitarás mucha destreza.
**Simplificarás mucho tu trabajo si activas el teletransportador 4 con Donkey.** Usa el barril de invencibilidad para pasar por los pistones sin hacerte daño.
Aquí tendrás que coger los siguientes objetos: una banana para Diddy, Chunky, Lanky y Tiny, y un plano para Donkey.







**Para superar el montón de cubos con letras de la sala de test h, Diddy pone en práctica el nuevo *salto simiesco* desde las chapa-Diddy.** Sube hasta la chapa-Diddy que hay en lo alto, salta de nuevo y llegarás a un minijuego.





**Donkey tiene que hundir estos cuadrados en el orden 1 a 16 con *sacudidas simias* en un minuto.** Tienes que darle a un interruptor desde la central para abrir el camino hasta aquí, y activar el juego con un interruptor cercano.

### Los personajes principales

 Donkey Kong
 Diddy Kong
 Chunky Kong
 Lanky Kong
 Tiny Kong

**¡Atención a los colores!** Los ítems específicos para cada mono son del color correspondiente.



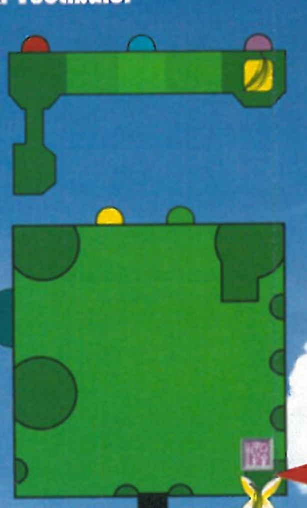
### Los símbolos

 **Corona:** La conseguirás al ganar en una arena de lucha.
 **Moneda arco iris:** suma 5 a la cuenta de cada Kong.
 **Hada banana:** tienes que tomar fotos de estas haditas.
 **Bananas doradas:** hay un total de 200 en el juego.
 **Plano:** dáselos a Snide para obtener bananas doradas.
**Nuez dura:** indica que es especialmente difícil de hacer.

### Lo que significan las letras

| | | | |
|---|---|---|---|
| a | Cranky | f | R&D |
| b | Funky | g | Almacén |
| c | Candy | h | Sala de test |
| d | Snide | i | Central |
| e | Recreativas | j | Caseta distrib. |



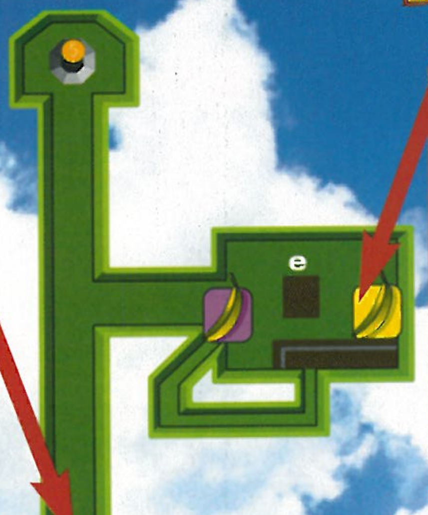





**Para conseguir dos bananas, Chunky deberá romper la puerta de rejas con su *puñetazo primate*.** Tienes que entrar en el barril para activar el minijuego, donde tienes que conseguir 6 monedas.



**Chunky vuelve a ser útil en el vestíbulo. Con el *puñetazo primate* (que aprendió de Cranky por cinco monedas), rompe la caja del signo de interrogación.** De esta forma accederás a un plano, y más allá podrás fotografiar a una hadita banana.






En el almacén **g**, debajo de la celda de Chunky, Donkey encontrará una chapa. Pulsa Ⓩ para salir disparado hacia arriba. **Después de haber superado el juego del barril, aparecerá una palanca delante de la máquina recreativa e, que Donkey podrá activar con pulsando Ⓑ.**

Si consigues pasar los cuatro niveles de la recreativa original de *Donkey Kong* con una sola vida, obtendrás otro plátano.

Si lo haces dos veces, obtendrás una moneda Nintendo.



**En esta sala tienes que introducir en orden las series de números de las tres puertas con la *carga chimpy*.** Cada puerta soltará unos kremlings para derrotar.



Chunky tendrá que enfrentarse a una larga pelea contra distintos juguetes después de tocar el triángulo en su chapa.

Después aparecerá un barril Chunky, en el que debes meterte rápidamente para activar el estado gigante *hunky chunky*. **De esta forma, Chunky podrá vencer al monstruo de juguete.** El premio después de la pelea será otra fruta de Canarias.

f



¿Te apetece un poco de música? Para llegar al organillo gigante, Lanky tiene que romper la barrera de cristal tocando el trombón en la chapa-Lanky. **Luego sólo tienes que hacer *sacudidas simias* en las teclas correspondientes a los kremlings que se van asomando.**

## Enemigo final Mad Jack





Tendrás que luchar mucho tiempo contra este malvado enemigo final. Primero Tiny tiene que esquivar a Mad Jack saltando de una plataforma a otra haciendo el monocóptero.

**En cuanto Mad Jack se mantenga quieto, corre a activar el interruptor del color donde se encuentre Mad Jack en ese instante (blanco o azul).**

Tendrás que repetir esta difícil tarea cinco veces en total para poder acabar con este jefazo.

Cuatro consejos: determina siempre un camino de huida que puedas utilizar siempre. Realiza sobre todo saltos en diagonal para poder escapar de Mad Jack. Coloca la perspectiva en el control de cámara manual, porque con la automática te liarás. Para que no te alcancen las bolas de fuego, salta a la siguiente plataforma en el último momento.



*Necesitarás a la tropa DK al completo para acabar con el rey K. Rool.*

Texto: Ulf Schneider

# 4º Mundo: Galeón Gafe

Comienzo

**Significado de las letras**

| | | | |
|---|---|---|---|
| a | Cranky | f | Faro |
| b | Funky | g | Snide |
| c | Candy | h | Arrecife |
| d | Barco hundido | i | Cueva del tesoro |
| e | Barco fantasma | | |

## Trucos especiales

- Ve a visitar a Candy para reforzar la música de todos los instrumentos.
- Algunas de las bananas sólo se pueden encontrar en determinados niveles de agua.
- Lanky puede convertirse en el pez espada Enguarde.
- Debajo del agua, mantén los ojos abiertos por si ves monedas y bananas.




A la derecha del comienzo hay un interruptor de piña: dispárale con el piñazoka de Chunky para abrir esta puerta. Luego busca un interruptor submarino en la sala del faro para hacer subir el agua y llegar a las plataformas.

**Coge la bola y métela en el cañón.** Ahora tienes que dar a tres dianas con tiempo y munición limitada, ¡no es fácil! Apunta alto contra el último, porque está bastante lejos. En esta sala hay otro plano para Lanky.






**Con el barril volador, Diddy llega a la cubierta del barco fantasma e (recuerda que antes Donkey tiene que haber activado el faro).** Allí encontrarás un interruptor, que hace que salga disparada una banana hasta lo alto del faro **f**. ¡A por ella!



**Desde la entrada, Chunky podrá saltar al barco fantasma e.** Para hacerlo aparecer, Donkey debe encender primero el faro. Destroza la cubierta con Chunky para llegar a la parte interior del barco.

Debajo de la cubierta, el primate choca con una torre hecha de barriles de Chunky. Usa los *puñetazos primate* para rompérlos, uno detrás de otro. Después tienes que pelearte con unos cañones y con un control enrevesado. Si logras escapar del fantasma, Chunky podrá conseguir otra fruta amarilla vitaminada.



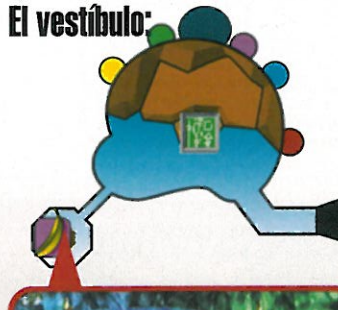
Superficie

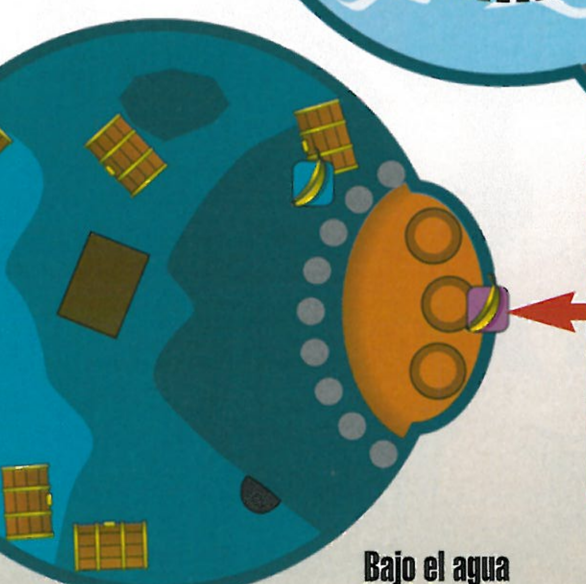


En este nivel es importante encontrar los interruptores submarinos para regular el nivel del agua. **Los encontrarás debajo del agua, junto al faro f.**

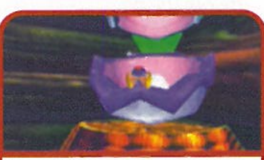
Ten en cuenta que algunas bananas sólo se obtienen fijando el agua a un cierto nivel.

El vestíbulo:





Bajo el agua



Cerca del faro **f** encontrarás un castillo bajo el agua, donde podrá entrar Tiny haciendo el minimono. **Una sirena te pide que recojas todas las perlas de las conchas gigantes que hay en la cueva del tesoro i.**

Cuando vuelvas con los tesoros marítimos hasta la sirenita, ella te dará como premio otro plátano.



Chunky aprende en el próximo nivel (la selva de setas) cómo activar interruptores con la *súper sacudida simia*. Cuando el primate domine esta técnica, podrá abrir pequeños huecos debajo del agua. **Ahora Tiny tendrá que flotar hasta el barril con la habilidad de monocóptero para poder llegar hasta el siguiente plátano en formato mini-mono.**





## Superficie

Al pasar con éxito un juego de barriles en el faro **f** con Donkey, una foca cautiva será liberada de su encierro. Síguela hasta la otra zona del mapa para que te dé una banana dorada. **Después, la foca te retará a un duelo.** Tienes que ganarle a una carrera a dos vueltas, coleccionando diez monedas por el camino. Así obtendrás otra banana dorada.

*¡Dame la mano, te voy a construir un castillo de bananas!*

## Enemigo final Puftoss

**Lanky tiene que tocar 25 estrellas DK con su bote dentro de un límite de tiempo que cada vez es menor.**

No dejes de moverte para que los ataques de Puftoss no te alcancen. Con un poco de práctica, este enemigo final no supondrá ningún problema para ti.

Busca un interruptor-Lanky en un rincón del túnel; así, Lanky abre el hueco de un pequeño buque hundido.

**Allí has de convertirte en el pez espada y romper todas las cajas para conseguir más plátanos, e incluso una banana dorada.**

**Flotando sobre las aguas cuelga la estrella DK.** Por desgracia, ninguno de tus monos puede saltar hasta ella desde el agua. Lanky tendrá que transformarse en pez espada para hacerlo. Tu tarea consiste en tocar tres veces esta estrella con el pez espada, para abrir el acceso a la cueva de los tesoros **i** (es bastante difícil, ¡pero no tires la toalla!).

Baja el nivel del agua en la sala del faro para llegar a una chapa-Chunky en un rincón **f** (donde estaba el plano para Diddy). **Toca el triangulo ahí para ganar tu acceso al barco hundido d.** Luego tendrás que hacer lo que el resto del equipo Kong y nadar a tiempo hasta una escotilla. Dentro encontrarás un minijuego.

**Para llegar al plano de Donkey en la cueva de los tesoro i, es necesario que te prepares.** Primero abre el área transformando a Lanky en pez espada y saltando a través de la estrella DK tres veces. Usa entonces a Diddy para activar el teletransportador 4, que Donkey utilizará para llegar al plano.

**Después de reforzar el efecto de los instrumentos de música, deberías conducir a todos los monos a las chapas de instrumentos musicales en el arrecife h para acceder al barco hundido d.** Tienes que nadar con un tiempo limitado para poder entrar y hacerte con cuatro bananas. Date cuenta de que, si quieres conseguirlas, tendrás que superar los minijuegos.

Diddy vuela con el barril volador hasta la cúspide del faro **f**. El monito toca la guitarra en su chapa para activar al pez robot (aparece junto al símbolo de la banana).

Tendrás que llegar en muy poco tiempo hasta el pez y meterte por su boca para enfrentarte a una difícil operación: **rompe los tres ventanucos del motor-ventilador con forma de corazón.**

Una vez dispares al primero, empezará el límite de tiempo. Entonces tendrás que disparar a los otros dos, y repetir el proceso completo las veces que sean necesarias hasta que los tres estén rotos. Como premio, obtendrás una bien merecida banana.

## Bajo el agua

*El pez espada Enguarde tendrá que llevar a cabo difíciles tareas.*

# 5º Mundo: Selva de las Setas



Trepa por el torno de cuerdas que hay detrás del molino de agua con Diddy e, y dale a la chapa-Diddy con la *sacudida simia* para entrar al ático. Con la *carga chimpy* pulsa el interruptor con la flecha que marca hacia arriba. Ve afuera y verás una banana colgada en una jaula. Cruza el foso hasta la chapa-Diddy para tocar la guitarra. Así podrás romper la jaula y hacerte con el premio dorado.



Rompe la caja del interrogante dentro del molino y dale al interruptor con la *súper sacudida simia* de Donkey. **Encontrarás tres palancas, usa el agarre gorila (B) en este orden: 2, 1, 1, 3, 2.** La banana se recoge de noche.



Chunky entra por la boca abierta e del molino de día. Rompe las dos cajas con interrogantes, una oculta una entrada para Tiny, y la otra, una chapa de música. Usa ahí el triángulo de Chunky

**Ahora coge el barril metálico y llévalo afuera. Ponlo sobre la cinta corrediza y haz lo mismo con otros dos. Pararás la maquinaria.** El premio: ¿tú qué crees que puede ser…?



Tiny tiene que ir al molino de noche e. Para ello, Chunky primero debe (de día) romper las cajas con signos de interrogación. Una de ellas ocultaba una entrada para Tiny. Cambia a la noche, haz el mini-mono con Tiny y ve por ahí. Te enfrentarás a una plaga de arañas.

**Acaba primero con las pequeñas; después, dispara a los ojos de la araña madre.** Esquiva sus escupitajos venenosos.



Sólo podrás llegar a este pequeño granero por la noche. Introdúcete en el barril Donkey y luego dale al interruptor detrás de la casa. **Después, ve a la derecha y rompe la caja con el signo de interrogación, para poder acceder a otro interruptor.**

Éste hace que aparezca una fila de lianas, las cuales te llevan hasta un barril de bonus. ¡Rápido, no tienes mucho tiempo! No te olvides de fotografiar luego al hada banana.




## Lo que significan las letras

| | |
|---|---|
| **a** Cranky | **e** Molino |
| **b** Funky | **f** Árbol grande |
| **c** Snide | **g** Seta gigante |
| **d** Árbol reloj | |



La salida 2 lleva a Chunky hasta una horda de tomates asesinos. Salta al barril: te convertirás en *hunky chunky* y acabarás con las agresivas hortalizas.

**Después de esta heroicidad, hazte con la manzana con gusano y deposítala sobre el lugar con el símbolo de la manzana.**

## Trucos especiales

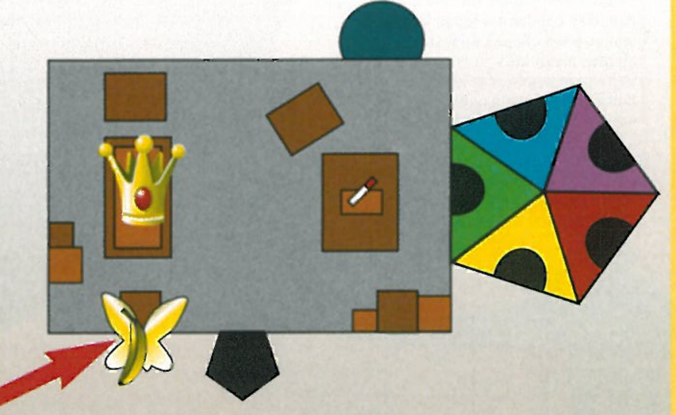
- Todos los personajes mejoran su *sacudida simia* a *súper sacudida simia* con Cranky; con este salto se pueden activar los interruptores azules. Basta con que pagues una vez.
- Funky proporciona munición teledirigida.
- A través del árbol reloj **d** se puede modificar el horario. Muchas bananas sólo se pueden encontrar de día o de noche…




## El vestíbulo



Es fácil que no lo veas: **a la altura del techo se encuentra un interruptor. Si le das, dejará caer otra banana como recompensa.**




DONKEY KONG 64
Los monos se apiñan para viajar en la carretilla, ¡emulando a Indiana Jones!
Durante el día, un conejo reta a Lanky a una carrera de obstáculos. **Con el *orangunpino* será fácil que ganes en la carrera.** Pero en lugar de que el orejón te saque una banana, te da un par de monedas. Tendrás que ganarle otra vez para conseguir la banana dorada. No te canses intentándolo, porque hasta que no consigas la habilidad *súper orangunpino,* que Lanky aprenderá en el próximo nivel (caverna de cristal), no podrás ganar esta segunda carrera.
Mini-Tiny toca el saxo sobre el disco de música. Enseguida pasa el loro Squawks por allí y lleva a Tiny a un tronco cortado. **En su interior hay que acabar con los monstruos klaptrap mediante bombas de naranja.** Como premio recibirás no sólo una banana dorada, sino también una habichuela.
Con este premio, dirígete a la tienda de Funky **b** y planta la habichuela, que crece hasta convertirse en una planta enorme con una banana en lo alto. Vuelve a encogerte para que Squawks te lleve hasta ella.
Por la noche, Diddy tiene que tocar una vez su guitarra en el árbol grande **f** para despertar a un búho de su sueño.
**Cuando te acerques al ave nocturna con el barril volador, te retará a una difícil carrera de vuelo atravesando anillos.** Después de ganar, sólo te queda pasar un juego de bonus para conseguir la próxima banana.
f
a
g
En la seta gigante **g** hay muchas cosas aprovechables y lo mejor es que no tendrás que exprimir demasiado las células grises del cerebro. Lo único importante es que actives los cinco blancos de interruptores de la pared para que disparen los cañones.
**El plano para Chunky está muy bien escondido, y sólo llegarás a él con las lianas a media altura y de noche.** Además encontrarás los siguientes objetos: los planos de Diddy y Tiny, dos bananas doradas para Donkey, un plátano para Tiny y una corona.
En el techo de la seta gigante **g**, Chunky tiene que resolver un puzzle. **Con el piñazoka podrás completar el puzzle y ver la cara de Chunky dentro de un límite de tiempo.**
Techo
**La imagen de la pared lo dice:** para conseguir el próximo plátano no tienes que pisar los interruptores del suelo en el orden de los personajes indicados (Donkey = amarillo; Diddy = rojo, etc.).
**Enemigo final Dogadon**
Ya le conocemos del nivel azteca, y podrás vencerle mediante la táctica utilizada anteriormente: esquiva las bolas de fuego y arrójale TNT al dragón.
Solamente al final se modifica la estrategia. **En lugar de lanzar un barril, Chunky tiene que subir sobre el barril que aparece y acabar rápidamente con el rival Dogadon.**
**En el próximo SCREENFUN te espera la aventura de la banda de monos en los últimos tres niveles. ¡Y se habrá acabado!**




**Si eres de los que ya desde el principio les gustaría tener bajo el pie, o mejor, el dedo, los casi 1.000 caballos del coche de Pikes Peak, cálmate, porque en esta vida todo se comienza desde abajo. ¡Aquí te decimos cómo llegar a la cumbre!**

## ¿Nuevo o de segunda mano?

Al principio del todo es difícil: comienzas tu carrera con unos miserables 10.000 créditos, que sólo te dan para un roñoso coche de segunda mano. Nuestro consejo: **no te compres tu primer coche justo después de comenzar el juego, sino cuando hayas pasado un par de exámenes de la escuela de conducción.**

Y es que sólo por los permisos A y B obtendrás un buen coche pequeño por cada uno aunque, eso sí, tendrás que sacártelos con una calificación de oro. Ahora bien, en la prueba C deberás esforzarte al máximo. La recompensa merece la pena: **el potente Mitsubishi 3000 GT que obtendrás como premio es tu pasaje a las lucrativas carreras de turismos.**

Si quieres conducir un coche de lo más potente, tendrás que ganarte todas las licencias, que son seis, en el menú de la Serie GT aparece el planificador de carreras, que pone una carrera a disposición de tu coche: **si ganas en las cinco pistas, ¡tendrás 100.000 créditos de premio!**




*A pesar de nuestra mala calificación en los carnets, al cabo de un par de días conseguimos comprarnos el Suzuki de al lado.*




*El Suzuki Escudo (el Baleno en Europa) es, si tenemos en cuenta toda la potencia que ofrece y su fácil manejo, el mejor coche.*

## ¡El dinero está en la calle!

Incluso aunque sólo pases las pruebas de licencia por los pelos, tu carrera como piloto todavía no está perdida. Únicamente necesitarás más tiempo para conseguir el coche de tus sueños. **Compra al principio un coche de segunda mano de la clase B con tracción delantera (TD) y por un precio de unos 5.000 créditos más o menos: el Honda *Prelude V-Tec* sería una buena piedra de toque, por ejemplo.**

Después tomarás parte en distintas carreras y recogerás el dinero por los últimos puestos. Si tienes dinero suficiente en el bolsillo, corre al taller para equiparte para la carrera: **pon atención de que la potencia del motor (HP) de tu coche se encuentre siempre en la franja de lo más alto permitido de la carrera que vas a disputar.**

Para poder trucar tu coche por completo, necesitarás unos 200.000 créditos (sin extras profesionales). Así que ha llegado el momento de echarle horas y horas al juego, con lo que podrás mejorar tu conducción. ¡Diviértete!




*No hay victoria sin truco: sin contar con la primera elección de copa, no tendrás posibilidades en las carreras especiales.*



*De nuevo, nuestro flamante Escudo desplegando su brutal potencia y aceleración: ¡de cero a 200 en cinco segundos!*




*El Prelude V-Tec cuesta más o menos 5.000 créditos, y da, para su precio, unas prestaciones de infarto. ¡Vaya ganga!*

*Te pondrás a prueba por 18 pistas nuevas y podrás conducir más de 600 coches...*

## La liga GT

Para poder tomar parte con éxito en la liga GT, necesitarás un coche rápido: **los bólidos más notables son el Mitsubishi 3000GT VR-4 y el Nissan Skyline R-34 V-Spec.** ¡Hay que ver cómo barren para casa los japoneses! Y además, con el resto del dinero, podrás retocar tu motor para ganar las carreras con más facilidad.

Si tienes un coche con una aceleración potente, date una vuelta por la *Carrera de Coches Potentes* (2ª carrera): tus rivales irán muy despacio, ya que sus coches son muy antiguos. Pisa el acelerador y ábrete camino a la meta para quedar el primero. Manteniendo un ojo en el espejo retrovisor, podrás evitar que te adelanten tus contrincantes y te meterás rápidamente el premio en el bolsillo.

**En la mayoría de las carreras especiales obtienes como premio créditos y, además, un coche de bonus que puedes vender para conseguir más dinero:** en la siguiente página encontrarás una tabla que te muestra todos los coches ocultos de las carreras especiales.

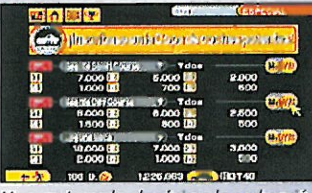
Si a la primera carrera no consigues el primer súper coche, simplemente ganarás dinero para retocar tu coche. Pero en las carreras de súper turismos deberías correr cada circuito para ganarlo: ¡de esta forma ganarás varias veces un coche oculto! Lo que significa millones y millones de créditos.




*El Mitsubishi 3000 GT VR-4 vale 43.230 créditos. Pero eso sí, cada crédito que te gastes en él estará muy bien invertido.*




*Una alternativa para pilotos con pelas: necesitarás 55.980 créditos para el japonés Nissan Skyline R-34 V. Precioso, ¿no?*



*Una vez trucada al máximo la aceleración de tu coche, comienza la Carrera de Coches Potentes en su segunda modalidad...*

*... porque aquí tus rivales van despacio. Pisa fuerte y trata de quitarte de encima a los que te adelanten.*

## Con el 'GT40' a la victoria

Si consigues meterte más de medio millón de créditos en el bolsillo, vete al concesionario de Ford, en la parte Sur de la ciudad, porque **en el menú *Especial* encontrarás el Ford *GT40*.**

A los mandos de este súper coche de época, los créditos te caerán del cielo: sólo tendrás que poner a tu coche slicks duros delante y blandos detrás y... ¡a volar! **Al ser tracción trasera, el *GT40* se comporta violentamente cuando pisas el acelerador más de lo necesario,** pero eso sí, casi no necesitarás presionar la tecla de freno. Si sólo te quedan entre 5.000 a 14.000 créditos, vete al taller y proporciónale a tu coche un motor del nivel uno o dos.

**No escojas el nivel tres, porque con esta potencia de motor te pasarás del máximo y no podrás acceder a la prueba de *Tracción Central* (carrera 3).** Pero esto tampoco importa mucho: con un motor *GT40* retocado al segundo nivel, dejarás a todos tus rivales detrás nada más dar el banderazo de salida. **Como premio, recibirás otro *GT40* que podrás vender por 250.000 créditos.**

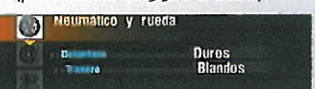
Con estos ingresos por carrera lo habrás conseguido prácticamente: después de tan sólo algunas vueltas, podrás permitirte cualquier cosa que quieras en el juego. Hazte con un garaje de coches ultra caros (mira en Suzuki y en Renault) y ponte a prueba en los campeonatos de GT.



*Encontrarás el Ford GT40 por 500.000 créditos en el menú especial de Ford: aunque este coche es bastante caro...*



*... casi no necesita que lo truquen. Así que no lo dudes y sube dos niveles el motor (por un total de 13.500 créditos).*



*Pon a tu GT40 neumáticos slicks duros delante y blandos detrás para compensar su tracción trasera.*

## Todos los premios de las carreras especiales

| Copa | Carrera* | Modelo | HP | Propulsión | Retoque caballos (HP) |
|---|---|---|---|---|---|
| Prueba TD | 1 | Mugen Accord SiR-T | 193 | TD | Motor 306 |
| Prueba TD | 2 | Toyota Tom's To1 | 175 | TD | Motor 291 |
| Prueba TD | 3 | Mugen Prelude Type-S | 214 | TD | Motor 328 |
| Prueba TT | 1 | Sil Eighty | 204 | TT | Turbo 393 |
| Prueba TT | 2 | Nismo 270R | 268 | TT | Turbo 439 |
| Prueba TT | 3 | Mazda RX-7 GT-C | 298 | TT | Turbo 692 |
| Prueba MC | 1 | Toyota TRD 2000GT | 270 | MC | Turbo 514 |
| Prueba MC | 2 | Toyota Tom's T2020 | 234 | MC | Motor 367 |
| Prueba MC | 3 | R-Ford GT-40 | 499 | MC | No admite trucaje |
| Prueba 4x4 | 1 | Subaru Legacy Wgn GTB | 278 | 4x4 | Turbo 461 |
| Prueba 4x4 | 2 | Nismo 400R Preceding | 399 | 4x4 | Turbo 649 |
| Prueba 4x4 | 3 | Mine R32.5 Skyline | 627 | 4x4 | Turbo 687 |
| Copa Coches Ligeros | 1 | Honda Beat | 62 | MC | Motor 130 |
| Copa Coches Ligeros | 2 | Demio A-Spec | 101 | TD | Motor 274 |
| Copa Coches Ligeros | 3 | Honda CRX-II | 158 | TD | Motor 208 |
| Coche compacto normal | 1 | Toyota Vitz F '99 | 68 | TD | Turbo 194 |
| Coche compacto normal | 2 | Renault Clio V6 | 108 | TD | Motor 128 |
| Coche compacto normal | 3 | Volkswagen Lupo 1.4 | 73 | TD | Turbo 178 |
| Cuatro puertas de lujo | 1 | Accord Type-R | 210 | TD | Motor 328 |
| Cuatro puertas de lujo | 2 | TRD Toyota Chaser X30 | 312 | TT | Turbo 687 |
| Cuatro puertas de lujo | 3 | Autech Skyline GT-R | 298 | 4x4 | Turbo 646 |
| Coche potente | 1 | Plymouth PT Spyder | 225 | MC | Motor 253 |
| Coche potente | 2 | Shelby Cobra 427 '67 | 429 | TT | Motor 626 |
| Coche potente | 3 | Dodge Phaeton | 510 | TT | Motor 612 |
| Cabrio Mundial | 1 | Mazda Mx-5 A-Spec | 141 | TT | Motor 274 |
| Cabrio Mundial | 2 | Toyota MM-S Show Car | 137 | MC | Motor 165 |
| Cabrio Mundial | 3 | Dodge Concept LM | 534 | MC | No admite trucaje |
| Coche histórico | 1 | Mugen CRX Pro III | 164 | TD | Motor 248 |
| Coche histórico | 2 | Lotus Europa | 127 | MC | Motor/Turbo 240/304 |
| Coche histórico | 3 | Toyota XYR '99 | 182 | TD | Motor 225 |
| Coche familiar | 1 | Subaru Impreza Sti V | 287 | 4x4 | Turbo 479 |
| Coche familiar | 2 | Mugen Accord Wagon | 197 | TD | Motor 283 |
| Coche familiar | 3 | Nismo Stagea 260RS | 348 | 4x4 | Turbo 609 |
| Deportivo de los 80 | 1 | Mugen Civic Ferio | 167 | TD | Motor 248 |
| Deportivo de los 80 | 2 | Mugen CRX Pro III | 167 | TD | Motor 248 |
| Deportivo de los 80 | 3 | Mugen Civic Type-R | 181 | TD | Motor/Turbo 270/344 |
| Deportivo de los 80 | 4 | Mugen Integra Type-R | 197 | TD | Motor/Turbo 287/364 |
| Deportivo de los 80 | 5 | R-Nissan R30 Skyline | 563 | TT | No admite trucaje |
| Turismo | 1 | R-Nissan Daisen Slivia | 419 | TT | No admite trucaje |
| Turismo | 2 | R-Castrol NSX GT | 617 | MC | No admite trucaje |
| Turismo | 3 | R-Unisca Jecs Skyline | 712 | 4x4 | No admite trucaje |
| Deportivo | 1 | Toyota Tom's To1 | 158 | MC | Motor 248 |
| Deportivo | 2 | ZZ-II | 184 | MC | Turbo 280 |
| Deportivo | 3 | TVR Tuscan Speed 6 | 367 | TT | Motor 559 |
| Motor retocado | – | Spoon Civic Type-R | 213 | TD | Motor 253 |
| Motor retocado | – | Spoon Integra Type-R | 259 | TD | Motor 317 |
| Motor retocado | – | Mazda Mx-5 B-Spec | 168 | TT | Motor 310 |
| Motor retocado | – | Mazda Mx-5 C-Spec | 200 | TT | Turbo 344 |
| Turbo retocado | – | Nismo 400R | 399 | 4x4 | Turbo 652 |
| Turbo retocado | – | Mine R33 Skyline GTR | 627 | 4x4 | Turbo 693 |
| Turbo retocado | – | HKS R33 Drag Skyline | 1026 | 4x4 | No admite trucaje |
| GT500 | 1 | Mine Lancer EVO V | 419 | 4x4 | Turbo 526 |
| GT500 | 2 | Mine R34 Skyline GTR | 627 | 4x4 | Turbo 693 |
| GT500 | 3 | TVR Speed 12 | 819 | TT | No admite trucaje |
| GT500 | 4 | R-ZZ-II | 597 | MC | No admite trucaje |
| GT500 | 5 | R390 GT1 Road Car '97 | 356 | MC | Turbo 845 |
| Super Turismo | – | Toyota TRD 3000GT | 323 | TT | Turbo 720 |
| Super Turismo | – | Toyota Tom's Supra | 314 | TT | Turbo 762 |
| Super Turismo | – | Chev. Camaro 30th Aniv | 290 | TT | Motor 624 |
| GT300 | – | R-Momo Apex MM2 | 380 | MC | No admite trucaje |
| GT300 | – | R-Zanavi Slivia GT '99 | 413 | TT | No admite trucaje |
| GT300 | – | R-Arta Zexel Skyline GT | 712 | 4x4 | No admite trucaje |
| GT300 | – | R-Cerumo Supra GT | 696 | TT | No admite trucaje |
| GT300 | – | STP Viper GT | 655 | TT | No admite trucaje |

***Si no se ha confirmado ninguna carrera, aparecerá de forma aleatoria uno de los coches de la lista como premio.**

*Novedad: las pruebas de rally no existían en su antecesor.*

*Texto: Daniel Palomares*

# PLAYSTATION

## Crash Team Racing

En la pantalla principal del juego, deja apretados los botones [R1]+[L1] mientras introduces los trucos. Oirás un sonido de confirmación para cada uno. Los personajes secretos se añaden a la selección inicial:

**Trucos**

Jugar con Komodo Joe:
↓○←←△→↓
Jugar con Dr. N. Tropy:
↓←→↑↓→→
Jugar con Papu Papu:
←△→↓→○←←↓
Jugar con Pingüino Penta:
↓→△↓←△↑
Jugar con Pinstripe:
←→△↓→↓
Jugar con Ripper Roo:
→○○↓↑↓→
Jugar a la demo de *Spyro 2*:
↓○△→


*En esta pantalla, deja pulsados los botones [R1]+[L1] e introduce los trucos.*


*¡Cuando vayas a la pantalla de selección de personaje, verás que el reparto del juego ha aumentado! ¿Cuál elijo?*


*¡Mira qué grande es Papu Papu! Con ese corpachón, nadie te echará de la carretera.*



*Si metes el truco de la demo de Spyro 2, podrás ver publicidad especial sobre este juego de Insomniac...*


*... ¡e incluso jugar en dos de sus niveles! Se nota que se llevan bien con Naughty Dog.*

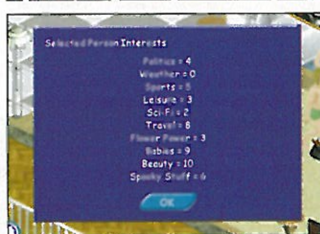
# PC

## The Sims

Abre la ventana de comandos durante el juego con [CTRL]+[SHIFT]+C. Escribe los trucos ahí y pulsa [ENTER] El de 7.000 $ tendrás que introducirlo dos veces para que funcione. Si quieres meterlo muchas veces rápidamente, te sugerimos que lo escribas una vez, lo selecciones con el cursor (haz click y arrastra para colorear la frase) y pulses [CTRL]+C para copiarlo. ¡Luego sólo tendrás que pulsar [CTRL]+V para volver a escribirlo!

**Trucos**

Ganar 1.000 $:
klapaucius
Ganar 7.000 $ (mételo dos veces):
!;!;!;!;!;!
Crear agua:
water_tool
Ver intereses del Sim:
interests
Mostrar globos aclaratorios:
route_balloons on
Mostrar info de objetos:
tile_info on
Ver funcionamiento del procesador:
sweep on
Sims más inteligentes:
autonomy 100



**interests:** *con este truco podrás conocer mejor los gustos de tus Sims.*


**tile_info on:** *información detallada de cada objeto. Apágalo con* **tile_info off.**


**water_tool:** *Rodea tu casa de agua, ¡y hazte la familia Robinson Crusoe!*


**route_balloons on:** *¡para que te queden las cosas claras! Tus Sims te informarán de por qué no cumplen tus órdenes.*

# DREAMCAST

## Speed Devils

Este juego de velocidad puede ponerse bastante durillo. Para hacerte la vida un poco más fácil, presiona las teclas indicadas a continuación mientras estás jugando. ¡Te pasarás todo el juego sin ningún problema!

**Passcodes**

Todos los coches y las pistas del juego:
B →B →↑B ↑
Dinero extra:
A →A →↑B
Nitros infinitos:
↓↑↓↑ⒶⓍⒶ
Pasar de clase:
↓→↓→ⒶⓍⒶ


*¿Harto del coche y con ganas de correr en otras pistas? Si no pasas el juego, presiona B →B →↑B ↑ mientras juegas...*


*... y ¡voilà! Ya puedes elegir el coche y circuito que quieras. Has hecho trampa, pero merece la pena.*



*Y si lo que quieres son nitros infinitos, entonces presiona la siguiente combinación mientras juegas: ↓↑↓↑ⒶⓍⒶ. Ahora podrás acelerar todo lo que te dé la gana.*


*Pasar de clase puede costarte mucho... o ser tan sencillo como presionar.*



*Más pelas en el modo campeonato: la combinación A →A →↑B puede ayudarte a subir los ahorrillos.*

# NINTENDO

## Micro Machines 64 Turbo

Pausa el juego e introduce los siguientes cheats. Un ruido confirma que la introducción es correcta.

**Cheats**

Saltos más altos y largos:
C◀ → → ↓ ↑ ↓ ← ↓ ↓
Transformar vehículos en objetos:
↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ←
Modo Turbo:
C◀ C▼ C▶ C◀ C▲
C▼ C▼ C▼ C▼
Rivales computerizados más lentos:
C▶ C▲ C◀ C▼
C▶ C▲ C◀ C▼
Debug-Mode:
C◀ ↑ ↓ ↓ C◀ C▶ C▶ C▲ C▼

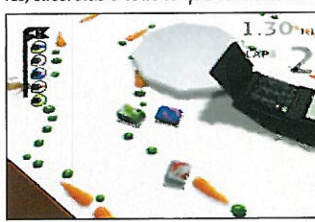
**En el modo Debug funcionan las siguientes combinaciones:**

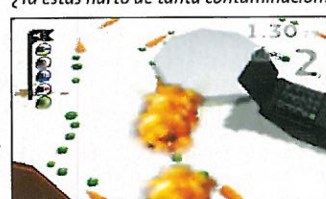
Victoria inmediata (no vale durante la contrarreloj):
[Z]+C▼
Cambiar ángulo de cámara:
**Mantén pulsada la tecla [Z] y pulsa ↑ , ↓ , ← o →**
Hacer zoom:
**Mantén pulsada la tecla [Z] y pulsa [L] o [R]**
Piloto automático:
**Mantén pulsada la tecla [Z] y pulsa C◀**
Destruir todos los coches:
Ⓧ+C▲+C▶+C◀



*C◀ → → ↓ ↑ ↓ ← ↓ ↓: después de introducir el código de salto en la pausa...*


*... saltarás sobre cualquier caja de cereales, cacerolas o todo lo que te moleste.*


*¿Ya estás harto de tanta contaminación?*


*Ⓧ+C▲+C▶+C◀: sería tan chula una ciudad sin coches que contaminarán...*

fele martínez · maría esteve · gustavo salmerón · adrià collado · lucía jiménez · elsa pataky y sergio peris-mencheta

ESTRENO
31 MARZO

# El arte de morir

Una película de

**Álvaro Fernández Armero**

AURUM ... CANAL+
... FRANCISCO RAMOS ... ÁLVARO FERNÁNDEZ ARMERO

FELE MARTÍNEZ · MARÍA ESTEVE · GUSTAVO SALMERÓN
ADRIÀ COLLADO · LUCÍA JIMÉNEZ · ELSA PATAKY y SERGIO PERIS-MENCHETA
EMILIO GUTIÉRREZ CABA

ALBERTO LUNA · JOSÉ QUETGLAS · MERCEDES GUILLOT · IVÁN MARÍN
POLO ALEDO · JOSÉ PICAZO · RICARDO GARCÍA ARROJO · BINGEN MENDIZÁBAL · IVÁN ALEDO
ALAIN BAINÉE · JAVIER SALMONES · CURRO ROYO y JUAN VICENTE POZUELO · FRANCISCO RAMOS · ÁLVARO FERNÁNDEZ ARMERO




CANAL+

BSO disponible en




www.elartedemorir.com

DOLBY DIGITAL

AURUM

# GRANDIA



*Al tratarse de un entorno 3D, hay zonas a las que puedes acceder mediante cuerdas o dejándote caer desde lo alto.*

**Fue uno de los mejores juegos de la Sega Saturn japonesa, y llega ahora a la PSX conservando toda su magia y encanto. ¡Un serio rival para 'Final Fantasy'!**



*La intro es un vídeo de anime bastante normalito. Los vídeos intermedios son escasos y poco atractivos.*

No es muy frecuente que un juego de Saturn, *la consola maldita,* sea convertido a Playstation. Y más si se trata de un juego de rol que sólo salió en Japón. La explicación está en que *Grandia* es una de las grandes obras maestras de su género, y uno de los mejores títulos del catálogo de la Saturn. **Hay juegos gráficamente más espectaculares, pero pocos pueden igualarse a este en historia, emotividad y personajes.** ¡Poder disfrutarlo ahora en Playstation es una bendición!

Los escenarios de *Grandia* son básicamente 3D, con personajes en 2D. Puedes rotar la cámara libremente, y es recomendable hacerlo a menudo para descubrir zonas ocultas. A los monstruos los ves paseando por el escenario, y puedes decidir si trabarás combate con ellos o si prefieres esquivarlos y pasar de largo. El peligro está en que si un monstruo te toca por la espalda, te tenderá una emboscada y atacará primero. Pero si eres tú el que le toca antes de que te vea, llevarás la iniciativa.

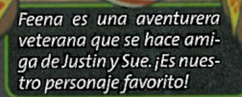
**El sistema de combate es entretenido, y el resultado son batallas breves y dinámicas, donde todos los personajes se mueven y golpean a la vez.** Sólo se hacen pausas para introducir las órdenes, aunque también puedes poner al grupo (o parte de él) en modo automático y disfrutar del espectáculo. Dependiendo de las habilidades concretas que utilicen, los personajes aprenden ataques especiales y hechizos nuevos, cada vez más poderosos.



*"¡Mira Justin, por fin hemos llegado al bosque de las brumas!". La música épica entra a saco, y te sientes orgulloso de haber conseguido llegar a este lugar mítico. ¡Genial!*




*Combate: la posición relativa del enemigo respecto a tus personajes puede determinar si ciertos ataques llegarán o no a su objetivo a tiempo.*



*Feena es una aventurera veterana que se hace amiga de Justin y Sue. ¡Es nuestro personaje favorito!*



Las tres despóticas sargentos del ejército de Garlyle son unas jovencitas un tanto especiales. Casi se diría que están chaladas. Bien pensado... ¡mejor quita lo de "casi"!

## UNOS DIÁLOGOS MUY ANIMADOS







Cuando un personaje dice algo, su retrato aparece en pantalla. Este retrato cambia según el estado de ánimo con el que dice cada frase. Los personajes principales tienen montones de expresiones distintas, y algunas de ellas son bastante sutiles y específicas. Éste genial detallito gráfico hace que los diálogos tengan más viveza y sean más entretenidos de leer. Además, las conversaciones importantes están habladas (sin perder los subtítulos), así que puedes saber cómo son las voces de los personajes.

## INFO

### 'Grandia 2' para DC



*Game Arts ha anunciado que están trabajando en la secuela de Grandia para Dreamcast. El sistema de combate será muy similar, y como novedad habrá un modo de juego para dos jugadores mediante conexión por modem. Los personajes dejarán las 2D para pasarse a los polígonos, manteniendo la libre rotación de la cámara por parte del jugador. La historia y el mundo de Grandia 2 serán independientes de la primera parte. La música corre a cargo de Noriyuki Iwadare, que ya trabajó en el primer Grandia y en los Lunar, y el diseño de personajes será obra del mangaka Yuushi Kanoe (¿alguien sabe quién es?). Entre los protagonistas principales estará un tal Ryudo, cazador de monstruos profesional, y una sacerdotisa llamada Elena.*



Ocurren sucesos extraordinarios, pero lo que importa de veras son los personajes.



Éste es Puffy, la mascota de Sue. ¡Es muy simpático!

Sue, hermana adoptiva de Justin.

El apartado sonoro es fantástico. **La banda sonora se compone de muchos temas épicos y pegadizos, dignos del mejor *Final Fantasy*.** Además, la música se aprovecha estupendamente para realzar los momentos más emotivos y épicos del argumento. Los efectos de sonido también son de primera, y van desde el piar de las gaviotas en el puerto a los simpáticos y variados gritos de guerra de los personajes durante la batalla. ¡Verdaderamente magistral!

**Al ser un juego que apareció hace dos años, los gráficos se han quedado un pelín anticuados.** En su época eran la repanocha, con ciudades llenas de detalle y colorido, y personajes en 2D que lucían (y lucen) encantadores. Pero hay que reconocer que hoy en día se hacen cosas mejores, sobre todo en lo que se refiere a vídeos intermedios y magias espectaculares. Los hechizos de *Grandia* hacen su trabajo con rapidez, y buscan el equilibrio justo entre lo visual y lo práctico. No te cansarás de verlos, pero tampoco te dejarán con la boca abierta.

**Si te gustan los juegos de rol tipo *Final Fantasy*, te recomendamos encarecidamente que pruebes éste.** Tendrás que superar el escollo del idioma, pero vale la pena intentarlo: es un inglés sencillo de entender. A lo largo de los 2 CDs que ocupa, *Grandia* te emocionará, te hará reír y te hará llorar, y seguro que sus personajes se ganan un lugar muy especial en tu memoria. Discúlpanos si te parece que nos pasamos de alabanzas, ¡pero es que nos ha gustado tanto...!



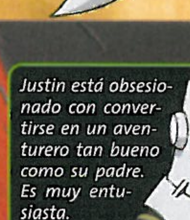

La primera aventura seria de Justin tiene lugar en un barco fantasma. Feena le ayudará a sobrevivir.



Los elementos se combinan. Si dominas magias de fuego y viento, podrás aprender las de rayo.



Las ciudades de Grandia son todas diferentes, y tienen muchos personajes para conversar. ¡Así da gusto hacer turismo!



Justin está obsesionado con convertirse en un aventurero tan bueno como su padre. Es muy entusiasta.



PC | **PS** | N64 | DC | I

**Grandia**

Rol festivo para para principiantes y avanzados

7.995 pts. | Game Arts/Ubi Soft | 1 jugador

- Dual Shock, Memory Card

Gráficos 8 | Sonido 10 | Jugabilidad 8

Bonito, largo, emotivo y humorístico. Los personajes se hacen querer.

Ocasionales ralentizaciones gráficas. Voces y texto en inglés.

**Un mundo maravilloso para descubrir y personajes entrañables. ¡No te lo pierdas!** 9

*Texto: Gabriel Pérez-Ayala*

# MICRO MANIACS™



En el jardín irás montado en confortables abejas ¡Si Maya y Willy levantarán la cabeza!

**El perturbado Dr. Minimizer ha llenado tu consola de extrañas criaturas. ¡Son los Micro Maniacs!**

V4 sufrió un accidente de tráfico. Para salvarle, le fusionaron con algunas piezas de la moto que conducía.

Micro Maniacs es la tercera secuela semioficial de *Micro Machines*. Ocho personajes se van gastando bromas pesadas mientras corren por 40 circuitos diferentes, a cual más desafiante: el WC, la habitación de los juguetes, el resto de una fiesta, un quirófano, el jardín, un cuarto de revelado... ¿Que cómo pueden resultar desafiantes sitios así? Pues imagina lo que significarían estos lugares para ti si te hubieran reducido a una estatura de entre 38 y 60 mm: una simple calculadora se convierte en un obstáculo insalvable, una regla puede ser un puente, y caer al lavabo... ¡la muerte segura!

**Micro Maniacs utiliza la misma estética de cómic burlón que triunfó en los Micro Machines, pero trasladada a personajes a pie.** Tal vez las carreras no sean tan retadoras como en coche, pero si más visuales y llamativas. Cada personaje tiene dos habilidades diferentes y, además, hay cuatro personajes ocultos que conseguirás a medida que vayas haciendo progresos en el juego. Podrás jugar a contrarreloj (superando tus propias marcas), en modo desafío (contra cuatro personajes más de la consola) y en duelo (donde corres por puntos y no por tiempo). La mayoría de carreras son a pie (aunque hay algunos circuitos donde correrás sobre abejas o Vespas). Al salir de sus coches los Micro Maniacs pierden velocidad, pero ganan en interactividad con los escenarios: si pisas un charco de

¡Eh, Pyra! no te entretengas leyendo revistas que Waldo no espera a nadie.

En el modo duelo, aléjate tanto como puedas de los otros hasta no compartir pantalla ¡y ganarás un punto!

Twister se ha pasado años entrando y saliendo del psiquiátrico. ¡Está loco, loco!

Beatbox disfrutará como un loco cerca del tocadiscos. Su vida es la música, incluso lanza montones de notas flotantes que liberan explosiones de ruido ensordecedor.

¡Mi scalextric! Estos micromaniacs ya no respetan nada. ¡Pues como les pille!

*Unos utilizan el ordenador para trabajar, otros para jugar, y algunos cuando lo ven ¡corren!*

*Pyra era la ayudante de laboratorio del Doctor hasta que un accidente la volvió espídica y explosiva.*

*¿Correcaminos? ¿Billy el rápido? ¿Speedy González? Nooooo... ¡Es el ataque tornado de Twister!*





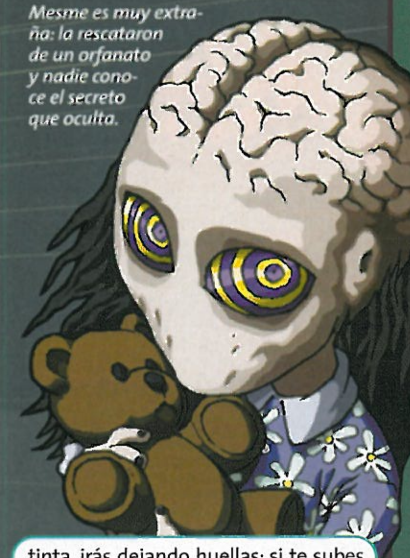


## CONSEJOS

Para sacarle de verdad partido a *Micro Maniacs*, deberías conocer sus ataques:

- Los ataques de V4 son el puñetazo de plasma y una estela de energía que deja desorientado y vaporiza al que se acerca.
- Beatbox puede producir estruendos que derriban al adversario. También lanza notas demoledoras que liberan un ruido ensordecedor cuando alguien tropieza.
- El agujero negro de Vortex son diminutas singularidades que devoran a quien esté cerca. El agujero blanco repele los posibles ataques.
- Twister arrastra y levanta por los aires a todos los enemigos que se encuentren cerca gracias a su tornado. Y con su yo-yó asesta golpes mortíferos.
- Mesme eleva pequeños objetos con el poder de su mente. También puede hacer que sus enemigos tengan pesadillas en forma de terroríficas apariciones.
- Pyra es tan explosiva que lanza un chamuscador rayo. También puede lanzar bolas de fuego.
- Maw Maw saca su larga lengua, atrapa a su presa y se la traga. También se tira pedos explosivos.
- Waldo tiene un cañón láser y minas.

*Mesme es muy extraña: la rescataron de un orfanato y nadie conoce el secreto que oculta.*



## INFO

*La historia de los Micro Maniacs tiene mucho más fondo del que parece. Según el Doctor Minimizer: "El mundo, tal y como lo conocemos, está al borde de la crisis, hay escasez de petróleo y de comida. El caos de la economía es cada vez mayor y se avecina una guerra". Pero él ha tenido una visión que salvará a la Humanidad del desastre: "Voy a reducir a los habitantes de la Tierra a 1/350 de su tamaño original, de modo que haya recursos de sobra para todos". Te preguntarás, ¿y por qué corren? En realidad, los Micro Maniacs son sólo el paso intermedio para crear una especie de súper soldados que colonizarán y cultivarán el planeta. En este primer paso de su creación, el Doctor tiene que hacer una selección, y por eso deben entrenarse, desarrollar sus habilidades y quedar ganadores para ser los elegidos. Un poco macabro, ¿no?*




*¡Supervitaminado! Maw Maw se lo está pensando: ¿compito con Pyra o me hago un zumito? Con una de estas naranjas un micromaniac tiene zumito para los restos.*

tinta, irás dejando huellas; si te subes sobre un interruptor, se iluminará; si pisas gel en el baño, ¡te escurrirás!

El estupendo audio del juego contribuye a esa mayor interactividad: escucharás el ruido de todos los electrodomésticos o las pisadas de tus personajes en las distintas superficies.

Tanto la contrarreloj como el modo desafío pueden admitir hasta 8 jugadores (también hay duelo por equipos), **y competirás con armas tan extrañas como la pesadilla de Mesme o el puñetazo de plasma de V4** (ver caja de info). Cuando aprendas a usarlas, tus carreras ganarán muchos puntos. Eso sí, para usarlas deberás recaudar puntos de energía que te harán perder tiempo en la carrera. Codemasters saca a sus pilotos al mundo y abre nuevos caminos a su serie. ¡Viva la originalidad!

PC | **PS** | N64 | DC | E

### Micro Maniacs

Carreras a pie para principiantes y avanzados.

7.490 pts. | Psygnosis/Sony | 1 jugador

- Vibración, Memory Card.

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

😊 Escenarios impensables con personajes imposibles. ¡originalmente original!

☹ Cuando se le coge el tranquilo, aburre, no consigue mantener la retabilidad.

*Micro Maniacs* muestra cómo una secuela puede innovar y no repetirse. **8**

## ¡Los Micro Maniacs!


**WALDO**
EDAD: 37
PESO: 36 gr.
ALTURA: 35 mm


**TWISTER**
EDAD: 23
PESO: 26 gr.
ALTURA: 47 mm

**MESME**
EDAD: 13
PESO: 12 gr.
ALTURA: 38 mm

**VORTEX**
EDAD: 19
PESO: 16 gr.
ALTURA: 47 mm

**PYRA**
EDAD: 24
PESO: 18 gr.
ALTURA: 47 mm

**MAW MAW**
EDAD: 16
PESO: 14 gr.
ALTURA: 40-60 mm


**V4**
EDAD: 21
PESO: 22 gr.
ALTURA: 48 mm


**BEATBOX**
EDAD:18
PESO: 18 gr.
ALTURA: 42 mm

### PERSONAJES OCULTOS


**ROACH**
EDAD: 14
PESO: 22 gr.
ALTURA: 40 mm


**DYNAMO**
EDAD: ¿?
PESO: 8 gr.
ALTURA: 52 mm


**TOXIN**
EDAD: 28
PESO: 26 gr.
ALTURA: 52 mm



**PROJECT X**
EDAD: 0
PESO: 32 gr.
ALTURA: 65 mm

*Beatbox es un chico de la calle acostumbrado a buscarse la vida. Lo que más le gusta es la música.*

*Vortex era una estudiante de Física que se pasó estudiando los agujeros negros y ahora es diminutamente perversa.*



# MediEvil 2

**El delgaducho Sir Dan se alza entre los muertos para ver si se puede merendar un buen bistec de Lord Zarok y volver a hacer una digestión de siglos. ¡Échale una mano!**



En los sótanos, deberás llevar siempre la antorcha: si se te apaga, busca donde encenderla.

En el Londres de la era victoriana, allá por 1886, un esqueleto heroico, Sir Daniel Fortesque, entablaba una lucha encarnizada con el ejército de las tinieblas, liderado por un tal Lord Zarok. Hasta aquí te suena, ¿verdad? Y es que más o menos, aunque en otro siglo y con nuevos personajes, el primer *MediEvil* partía con un argumento muy parecido. En aquel entonces, Sir Dan conseguía acabar con el Mal. Pero después de cinco siglos, un mago con ansias de protagonismo ha encontrado las páginas del libro de Zarok y ha vuelto a liberar al espíritu maligno.

La historia se repite, pero ni los decorados, ni los niveles, ni tan siquiera las armas, son los mismos. Además de esto, los nuevos caracteres que te encontrarás en tu aventura te entusiasmarán: una princesa egipcia y un siempre útil profesor loco con los que compartirás protagonismo, y también un espíritu volátil que te da sabios consejos. Los enemigos son un poco más rudos (echa un vistazo al cuadro de personajes).

Pero no todo es nuevo en *MediEvil 2*: los fans de la serie encontrarán el mismo entorno siniestro plagado de muertos vivientes, fácilmente derrotables, aunque no ocurre lo mismo con los enormes monstruos que guían a las patosas criaturas (atento al duelo con el dinosaurio). **Con un satírico humor negro, tendrás que resolver un montón de acertijos y romperte la cabeza para hallar el punto débil de tus enemigos más poderosos y la forma de pasar a otros niveles.** Por ejemplo, en un momento dado deberás buscar una bala de cañón, una antorcha y un lugar donde encenderla para lanzar un cañonazo contra una puerta y seguir avanzando. Como ves, ¡tendrás que exprimir bien tus neuronas!

Los acertijos no disminuyen la ac-

## PERSONAJES

### Sir Dan Fortesque
*Sir Dan es parco en palabras, pero salta, trepa, usa la espada, el escudo, las pistolas y el bastón como nadie. Y eso sí, no le pongas a nadar: ¡no flota!*

### Profesor Hamilton Kift
*Rápido hablando y nervioso, con modales de caballero inglés. Está un poco loco, pero te será de gran ayuda. Préstale atención.*

### Princesa Kiya
*Tiene 19 años y es delicada y suave. Junto al profesor, elabora inventos fundamentales. Pero ¡cuidado! Lord te la robará si no vences al destructor de hierro.*

### Winston
*Winston es tu guía. Cada vez que veas un haz blanco, él está ahí: acércate, presiona la tecla de acción y aparecerá para darte pistas sobre tus habilidades.*

El rey Mullock

Dogman

Lord Palethorn

Madam Jo-Jo

The Count

Mander

El monstruo de hierro nunca había perdido un combate hasta que llegó Dan.

¡La copa de almas! Mata todos los enemigos que pilles y podrás conseguirla.

Después de hablar con Kiya, acércate al proyector e inicia una nueva misión.

El duelo con el dinosaurio será complicado hasta que encuentres su punto débil...

... ¡la cabeza! Deberás darle con tu espada mientras le salen rayos de colores.

La entrada está taponada: ¡mata los bichos, busca la bala de cañón y dispara!



## INFO

### Un héroe particular

*En el primer MediEvil se decía de Sir Daniel Fortesque: "Es cualquier cosa menos un héroe; se rumorea que nunca lo fue, y los historiadores plantean dudas sobre su muerte en el campo de batalla". En aquel entonces, Sir Daniel devolvió la paz y la tranquilidad a Gallowmere, liberándolo de las garras del malvado Zarok. 500 años después, Londres vuelve a necesitar su ayuda por el mismo motivo, y de nuevo Daniel regresa del reino de los muertos para salvar el mundo. ¿Reconocerán por fin la condición de héroe de Sir Dan?*

*Winston aparece en momentos clave, y te da pistas para que tengas claro qué hacer.*

*¡Muchos pero torpes! Estos zombis no serán ningún problema para un tipo rápido y ágil.*

*En uno de los niveles, buscarás huesos para hacer un Dankestein.*

*Aunque parezca que no, Sir Dan es un coquetuelo. Por eso se pasa el día guiñando el ojo. Eso, por no hablar de su sonrisa amplia y franca: le falta un poco de don de palabra, pero es todo un galán.*

ción: nivel donde entres, nivel donde tenebrosos enemigos te acecharán. Algunos no requieren mucha dificultad y sólo sirven para llenar tu copa de almas (en cada nivel debes matar un número especifico de zombis), mientras que en otros sufrirás algo más. Pero con todo, lo mejor no es perseguir enemigos, lo que al final resulta un poco repetitivo (pues se trata de liarse a mamporrazos), sino el ambiente laberíntico del juego, la recreación del Londres victoriano, los enigmas, el carisma de un personaje que apenas habla (y que, por cierto, ha ganado nuevas habilidades) y la aparición de nuevos personajes. No hay grandes innovaciones respecto al primer título: el sistema de juego es muy parecido. Varían los niveles que recorres y el desarrollo de la historia; por eso, **si te gustó jugar con el delgaducho de Dan la primera vez, disfrutarás acompañándole en su nueva aventura.** Si lo que buscas es un juego nuevo y diferente, entonces mejor pasa de *Don Huesitos:* su objetivo en la *vida* apenas ha cambiado.

*Veamos, no te queda bien la cabeza, así que ¡fuera! Dispondrás de varios tipos de espadas, pero tendrás que encontrarlas. La más efectiva: la espada mágica.*

**SCREENFUN ¡SORTEO!**

***Huesitos* necesita que alguien le despierte y le lleve a vivir una aventura. Si te apetece luchar contra las fuerzas del Mal, escríbenos y participa en el sorteo de 5 juegos *MediEvil 2*. SCREENFUN, ref.: MediEvil 2, apdo. de Correos 14.124, 28080 Madrid.**

*Cuando tu barra de vida esté baja, busca las fuentes de energía vital (dcha.) para recargarte.*

*Corre, corre, presiona repetidamente la tecla de acción: tienes que librarte de la larva asesina.*

PC | PS | N64 | DC | E

**MediEvil 2**

Aventura de acción cadavérica

7.490 pts. | Sony | 1 jugador

- Dual Shock, Memory Card

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

☺ Traducido al español, ambientación, niveles amplios y jeroglíficos.

☹ La misma historia de la primera parte, zombis tontorrones.

**Mejoras gráficas, nuevos niveles, escenarios y armas, pero ¡la misma historia de fondo!** 8

Texto: Elena Castellanos





# FINAL FANTASY VIII



Square es la desarrolladora que mejores escenas de video hace para sus juegos, y en Final Fantasy VIII echaron el resto.

Los G.F. se pueden usar tan a menudo como quieras. Lo malo es que sus largas animaciones acaban por hacerse pesadas.

La microgestión individual de cada personaje es compleja y aburrida.

Los personajes han mejorado, pero los escenarios siguen en baja resolución.

Rinoa está muy contenta cogida del brazo de Squall. Mientras, él pone cara de palo... ¡En su línea!

Este tipo de errores de clipping no son propios de un buen juego de PC.

## ¿Quieres saber por qué ha levantado tanto revuelo este juego? ¡Averígualo en tu PC!

Tras su paso triunfal por la Playstation, donde conquistó a los jugadores gracias a sus maravillosos gráficos y escenas de video, *Final Fantasy VIII* llega ahora a los usuarios de PC. ¡Ya no necesitas comprarte una consola para disfrutar de Squall, Rinoa y el resto de la pandilla!

Cuando se hace una conversión de un juego, lo que uno espera es que los gráficos se adapten a los de la nueva plataforma. Así, en *Final Fantasy VIII* para PC, **los personajes lucen mejor que en Playstation, aprovechando las posibilidades de las tarjetas aceleradoras.** ¡Bien hecho!

El problema es que los fondos se han dejado igual que en la versión de consola, lo cual deja un aspecto general algo deslucido. Los vídeos intermedios y de los guardianes de la fuerza siguen siendo como para que se te caiga la baba, pero el diez de gráficos de la versión de Playstation se viene abajo ante la pereza con que se han tratado los escenarios.

El resto del juego es el mismo de siempre, con sus fallos y aciertos. La banda sonora acaba por grabarse en tu cerebro, quieras o no, mientras que el obstinado mutismo de los personajes y los casi inexistentes efectos sonoros ambientales rebajan la nota en este apartado.

En el estado en que lo han dejado, es difícil que *Final Fantasy VIII* seduzca al avezado jugador de PC, que está acostumbrado a juegos del nivel de *Fallout, Baldur's Gate, Torment o Ultima IX*..., pero ten en cuenta que el rol de consola es otro rollo, y si de lo que se trata es de echarle horas, *Final Fantasy VIII* cumple en ese apartado de sobra, ¡aunque sólo sea matando monstruos!

### INFO

**Los juegos de Square**

*Square es una de las compañías de videojuegos con más solera en el género del rol. En su haber se cuentan títulos como Final Fantasy VI y Chrono Trigger, ambos de SuperNintendo y reeditados para Playstation en Japón. También para Playstation son los notables Parasite Eve, Saga Frontier 2 o Xenogears, que no se publicarán en España. En cuanto a Chrono Cross, la continuación de Chrono Trigger, aún está sin descartar. ¡A ver si hay suerte y nos lo traen!*

PC | PS | N64 | DC | E

**Final Fantasy VIII**

Rol consolero para avanzados

7.495 | Square/Proein | 1 jugador

*Mín:* Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM, 300 MB HD, Tarjeta aceleradora. *Rec:* Pentium II 266 Mhz, 64 MB RAM, 600 HD.

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

Los vídeos. Muchas horas de juego. Buena banda sonora de acompañamiento.

Demasiada labor de gestión. Efectos sonoros. Combates pesados.

**Una adaptación que desaprovecha las posibilidades del PC, pero sigue siendo un buen** 7

*Texto: Gabriel Pérez-Ayala*







# Manager de Liga

Tras muchos años de espera ha llegado un manager de fútbol para la Playstation. ¡Y de qué forma!




Aquí ves los originales espónsores, que te pagarán cientos de millones.



Lo bien o mal que lo hagan los jugadores, lo podrás ver aquí.



Manager de Liga posee la licencia oficial de la LFP. Un punto a su favor.



A este portátil llegarán todo tipo de noticias que afecten al club.

INFO

## La Moviola

*Sin duda, una de las cosas más impactantes que ofrece* Manager de Liga *es la opción de visualizar las mejores jugadas del partido. Esto podía ser poco interesante si no fuese porque las ves en 3D y comentadas en directo. ¡Y además los comentarios se corresponden con la realidad!*

*Ante esto, sólo queda decir que tengan cuidado las cadenas de TV que emiten fútbol, porque a partir de ahora empezaremos a pasar de ellas en favor del* Manager de Liga. *¡Todo un golazo para Codemasters!*

Si estabas cansado de aguantar las burlas de los usuarios de PC por no poder disfrutar de un auténtico manager de fútbol para tu Playstation, ¡ha llegado la hora de tu venganza! Porque, a pesar de su título tan espartano, *Manager de Liga* alcanza, en cuanto a calidad, a los mejores juegos de este tipo para PC. ¿Que si es para tanto? Sigue leyendo, majete.

*Manager de Liga* es un juego completísimo en todos los aspectos: posee una base de datos de equipos y jugadores muy extensa. **Podrás aumentar el aforo de tu estadio y que, como en la vida real, cambie de aspecto tras las obras.** También podrás vender, traspasar o fichar jugadores para tu equipo (nada de Luis Enroques y Trivaldos, los de verdad, que para eso tiene la licencia oficial de la L.F.P.), así como entrenarlos para que mejoren sus habilidades con el balón. Tendrás ofertas de posibles patrocinadores que querrán ver su logotipo en tus vallas y en la camiseta de tu equipo, todo ello por un módico precio, claro está. Y un gran etcétera de variables.

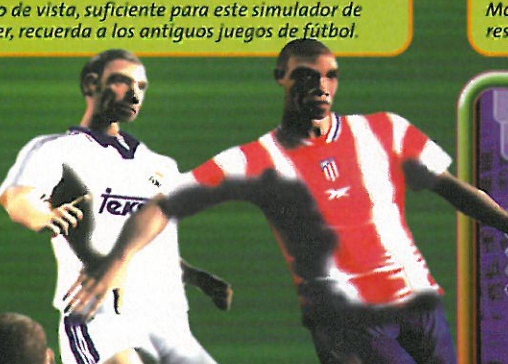
**Todo esto, además, accesible desde un menú que te muestra todas las opciones de un vistazo.** Lo malo del menú es que al principio resulta un poco lioso por lo raro de la función que tiene cada botón del mando, pero en un par de minutos acabarás sabiéndotelo de memoria.

¡Enhorabuena, campeón!



Este tipo de vista, suficiente para este simulador de manager, recuerda a los antiguos juegos de fútbol.

Modo de repetición: ofrece una opción de ver las mejores jugadas del partido comentadas en directo.



Vive un partido desde la perspectiva del presidente.



Si ampliamos el estadio, su apariencia se verá afectada por las obras que realicemos, algo inédito hasta la fecha.

PC | **PS** | N64 | DC | E

**Manager de Liga**

Estrategia futbolística para expertos.

7.490 pts. | Codemasters | 1 jugador

- Dual Shock, Memory Card.

Gráficos 5 | Sonido 5 | Jugabilidad 9

☺ Simula el fútbol "desde dentro". Tiene cientos de equipos y miles de jugadores.

☹ Los tiempos de carga. Algún precio tenía-mos que pagar por ser de PSX, ¿no?

El juego de fútbol que todos deseábamos para la PSX ya está aquí. ¡Un grandísimo acierto! **9**

Texto: Daniel Palomares

# Wario Land 3



¿Me da fuego, por favor? Cuando Wario se quema, sale corriendo desesperado de un la-

**Wario vuelve a tu Game Boy: ¿todavía no se ha hartado de dar saltitos, buscar monedas y luchar con todo el que pilla? Este chico es incansable.**

¡Qué cara de malo! Con lo educadito y simpaticón que es su hermano.

¡Comilón! Si te lanzan rosquillas, engordarás tanto que no podrás ni moverte.

Wario, totalmente congelado: "Por favor, ¡un rayo de sol, oh, oh, oh!".

## INFO

En Wario Land 2, el capitán Syrup y sus ayudantes habían escapado con el tesoro de Wario, dejando su castillo destrozado. Tenías que recorrer los diferentes mundos abriéndote camino y destruyendo todo tipo de enemigos: tu objetivo final era encontrar los 50 trozos de mapa existentes y los 50 tesoros. Además, debías ir recogiendo monedas que te permitieran participar en los minijuegos. Una historia diferente, pero con el mismo desarrollo.

¡Ups: una monedita de oro! Con esto, como mínimo me compro una casita en el campo.

Los infernales saltos pueden acabar por desesperarte y hacer que pierdas los nervios.

Dentro de cada nivel, deberás entrar a su vez en un montón de subniveles.

Los minijuegos te permitirán adquirir nuevas habilidades y poderes.

Wario está atrapado. Para escapar, deberás encontrar los cuatro cofres del tesoro (gris, azul, verde y rojo) y cinco cajas de música que están en unos lugares determinados, lo que significa un largo *paseíto* por 25 fases. Cuando lo consigas, entrarás en el templo a enfrentarte con el enemigo final. Y si ya has llegado hasta allí, ¡que tiemble el mundo! Claro que alcanzar esa fase no te será nada fácil. **Irás desplazándote por plataformas en scroll, coleccionando monedas y pasando minijuegos que te permitirán ganar habilidades**. Te encuentras todo tipo de enemigos, como extraños gusanos de seda que te tirarán su cordel: si te alcanzan, te enrollarán en una bola de hilo y rodarás hasta llegar a algún punto anterior del mismo nivel. También hay lagartos que te hielan, hasta que alcanzas la luz y se derrite el hielo. A veces te volverás loco para saber cómo continuar, y deberás improvisar y probar de todo: los propios enemigos pueden servirte de plataforma (por ejemplo además de esquivar a los pajarracos, deberás saltar sobre ellos y usarlos como trampolín). En definitiva, muchos niveles y escenarios para recorrer, pero un poco repetitivo.

¡Ármate de paciencia, Wario!

PC | PS | N64 | **GBC** | I

**Wario Land 3**
Juego de plataformas para todos

5.490 pts. | Nintendo | 1 jugador

• Vibración, Expansion Pak

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

☺ Muchos niveles, pruebas, escenarios, enemigos, acciones y posibilidades.

☹ Pocas innovaciones en el sistema de juego. Repetitivo y desesperante en ocasiones.

*Wario Land 3* recuerda mucho a sus predecesores: nuevos escenarios, pero pocas innovaciones. **7**

Texto: Elena Castellanos

# Links LS 2000

El put es un golpe muy delicado. Si le das muy fuerte, la bola saltará por encima.



Si activas la opción tracer podrás ver la parábola de recorrido que hace la pelota.



Hay una cantidad increíble de mops (modes of play), ¡y puedes crear otros nuevos!




*¡Se nota que es un juego de Microsoft! Las cámaras se manejan como si fueran ventanas de Windows 95, y las opciones se abren como una barra de tareas.*



*Arnold Palmer parece un jubilado cualquiera, pero ahí donde le ves, el tío es una leyenda viviente del golf. ¡Sabe manejar esos palos!*

El nuevo *Links LS 2000* no se diferencia mucho del anterior, así que está dirigido más a nuevos jugadores que a los viejos seguidores de la serie. La mejora más importante es que se añade un nuevo tipo de swing, el *swing fácil*. Gracias a él, puedes comenzar a jugar inmediatamente y empezar a apreciar las virtudes de este legendario título, que son muchas. Los otros dos tipos de swing son el *clásico* de tres pulsaciones y el *powerstroke*. Este último es muy difícil, ya que pretende simular el movimiento de swing real con el movimiento del ratón. Hemos estado jugando en Internet y la verdad es que no hemos encontrado a nadie que lo use. Por cierto, la zona de juegos MSN (*www.zone.com*) funcionaba bastante bien; disfrutamos de unas partidas muy divertidas (¡aunque nos machacaron!).

**A pesar de las concesiones a los novatos, éste es uno de esos juegos que los jugadores expertos disfrutan más que nadie.** El manual es un tocho brutal, y está repletito de información para sacarle todo el jugo al programa. Y una anécdota: en *Links LS 2001*, Arnold Palmer (patrocinador del juego) estará acompañado por el súper golfista español Sergio García.



PC | PS | N64 | DC | I

**Links LS 2000**
Golf para avanzados y expertos.

6.990 pts. | Microsoft | 1-8 jug (red)

- *Mín.* Pentium 150 MHz, 32 MB RAM (Windows)/64 MB RAM (Windows NT). 80 MB HD.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

(+) Nuevo modo fácil para principiantes. Gráficos fotográficos.

(−) Pocas novedades respecto a la anterior edición.

**Pocas novedades respecto a la edición anterior, pero se comprende: ¡es difícil de mejorar!** 9

# Soul Reaver: Legacy of Kain



*Los vampiros degenerados regeneran sus heridas, ¡pero si los empalas, los destruyes!*



*En el mundo de los muertos puedes cazar a estos bichos para alimentarte.*



*Ese rayo de luz solar puede destruir a los vampiros. ¡Arrójalos contra él!*



*Los escenarios han ganado en belleza respecto a la versión de Playstation, y hay nuevos efectos especiales. Aun así, los de Tomb Raider IV son mejores.*



*Los saltos son más fáciles de lo que parecen.*

*Los empalamientos son muy efectivos contra los vampiros. La inmersión en agua corriente también es letal para ellos.*

Es curioso que las versiones de *Tomb Raider IV* y *Soul Reaver* lleguen a la vez a Dreamcast, porque son dos juegos muy similares: puzzles y exploración a manta, con enemigos animando la acción... **Lara es definitivamente más guapa que Raziel, pero hay que admitir que el tipo tiene estilo:** posee superfuerza, planea, pega unos zarpazos de miedo y devora las almas de sus enemigos. Más tarde, adquiere otros poderes: nadar, trepar paredes lisas, usar la Soul Reaver... Los puzzles son de los de la vieja escuela (¡hasta el gorro de mover bloques, oye!), pero la exploración tiene una novedad, parecida a la que proponía *Shadowman*: puedes moverte entre el mundo material y el de los muertos. Algunas áreas del mundo material sólo son accesibles desde el inframundo, así que es fácil despistarse y no saber adónde hay que ir a continuación. Un mapa de algún tipo habría sido de ayuda. Otros problemas son la cámara, que da un poco la lata, y la abundante niebla. Estos dos últimos son defectos menores, pero rebajan un poco la nota de los gráficos, que por lo demás pintan alucinantes. Merecen comentario aparte las voces, que están bien escogidas y hacen una gran labor de interpretación.



PC | PS | N64 | DC | E

**Soul Reaver: Legacy of K.**
Aventura vampírica para avanzados.

9.990 pts. | Eidos/Proein | 1 jugador

- Visual Memory, Vibración.

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

(+) El chulísimo protagonista y sus poderes. Las geniales voces en español.

(−) La niebla. Hay que mover la cámara manualmente a menudo. Final pésimo.

**Raziel despliega sus alas en Dreamcast, ¡una gran aventura para esta consola!** 8

Textos: Gabriel Pérez-Ayala




Los escenarios virtuales representan el ciberespacio. Por cierto, ¡no sabíamos que ahí pudiese llover!



Si pierdes velocidad, los rivales no dudan en embestirte por detrás.

**SCREENFUN ¡SORTEO!**

**Quince alucinantes juegos de *Millenium Racer* están en la línea de salida para los afortunados ganadores de nuestro sorteo. Si quieres participar, mandanos una postal/carta a: SCREENFUN ref.: Millenium Racer, apdo. de Correos 14.151, 28080 Madrid**

**En el ciberespacio, la única manera de circular por las autopistas de la información es... ¡a todo gas!**

Las carreras de este juego tienen lugar en un mundo virtual parecido al de la película de Disney Tron.

# MILLENNIUM RACER

¡Extremadamente rápidas! Así son las motos flotantes de *Millennium Racer*, y así tienen que ser tus reacciones si quieres pilotarlas. No hay armas para recoger como en *WipeOut*, ni movimientos especiales como en *Trickstyle*... Sólo un escenario virtual por el que vuelas a toda caña, saltando de plataforma en plataforma, tomando atajos y reaccionando por puro instinto a las curvas y obstáculos que aparecen ante tus ojos. Quien quiera disparar o hacer trucos quedones en el aire, que se vaya a otra parte: ¡esto es sólo para auténticos pilotos consagrados!

**La jugabilidad de *Millennium Racer* se distingue por un marcado componente plataformero.** Tienes que medir la altura y distancia precisa de tus saltos para alcanzar las mejores superficies y anillos de aceleración. También puedes intentar conducir agresivamente, empujando a los oponentes a la cuneta con firmes embestidas. El control logra transmitir la sensación de estar pilotando una potente máquina de alta tecnología, sin llegar a perder la maniobrabilidad propia de un arcade.

Ya que hay 4 tipos de motores, nos habría gustado que cada uno se viese diferente en pantalla (las motos sólo cambian en el color). Hay pocas opciones de configuración y modos de juego, ¿pero qué más da todo eso? ¡Lo importante es sentir la velocidad!



Si pasas por debajo, chocarás contra el cristal. ¡Mejor que saltes por arriba!



¡Cuidado! Las pistas están plagadas de obstáculos que pueden ralentizarte.



¿Una pista de carreras? ¡Pues parece el escenario de un juego de plataformas!



PC | PS | N64 | DC | E

**Millennium Racer**
Velocidad pura para principiantes y avanzados

5.490 pts. | Creat Studio | 1-6 jug (red)

*Mín.*: Pentium MMX 233, 32 MB RAM, 120 MB HD, tarjeta aceleradora
*Rec.*: Pentium II 300, 64 MB RAM

Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Sensación de velocidad muy buena y fluida. Buen control. Muchos atajos.

Faltan modos de juego y opciones. La moto parece un ácaro gigante.

**Rápido, más rápido... ¡a tope! ¿Te crees capaz de soportar el vértigo de ir a 900 km/h?** 8

## INFO

*Millennium Racer está especialmente diseñado para jugar en red. El juego te muestra el rostro del piloto que está más cerca de ti, ya sea el que estás persiguiendo o el que te persigue. Así sabes instantáneamente a quién te estas enfrentando. Los jugadores humanos pueden escanear una foto de su cara y meterla dentro del juego, para que les represente.*




*Alvatronic, de SCREENFUN, logra un victorioso primer lugar en la carrera.*




*Si circulas por estas superficies amarillas, tu velocidad será mayor. Aunque algunas son fáciles de alcanzar, otras exigen que saltes con precisión a diferentes niveles.*

# ARMORED FIST 3

**Conducir un tanque puede ser una experiencia alucinante, pero si además es un M1A2, la sensación de poder se multiplica por tres.**

El M1A2 no es cosa de broma: te metes en uno de estos tanques blindados con más de 1.500 caballos de potencia y un cañón destructor de más de 5 metros y medio... ¡y pobre del que tosa a tu lado!

Tienes 18 misiones (la mayoría sacadas de las campañas), una campaña de entrenamiento y 4 campañas regionales (en Somalia, Tailandia, Irán, Pakistán, Azerbaiyán y Georgia). Tu objetivo en casi todas ellas es bastante simple: ¡avanza y destruye las líneas enemigas, soldados a pie, instalaciones, aviones y todo lo que se mueva y esté marcado con el *rojo* enemigo! **El interior del tanque está detallado a la perfección: puedes guiarte por la vista del comandante, del artillero o del piloto. Estas posibilidades dotan de un gran realismo al juego** y entusiasmarán a los fans de las simulaciones puras, pero lo cierto es que si quieres que *Armored Fist 3* sea mínimamente jugable, tendrás que pasar de ellas y limitarte a la vista trasera y el modo de *disparo automático*. En modo de *disparo manual* te verás loco para atinar.

Novalogic ha vuelto a utilizar la tecnología Voxel que hiciera famosa con su juego *Comanche*. En su día resultó revolucionaria, pero hoy en día podemos decir que ya está superada. Si a eso se le añaden algunos fallos de diseño, el título no cumple las expectativas. Destaca, eso sí, la posibilidad de jugar en red a través de Internet ¡hasta con 30 jugadores!, e incluso si dispones de micrófono podrás hablar con ellos gracias al servicio de voz de Novalogic (voice-over-net). Otro atractivo es el editor de misiones para configurar las tuyas propias: los estrategas disfrutarán, pero el resto no tardarán en salirse del tanque a dar un paseíto...



PC | PS | N64 | DC | I

**Armored Fist 3**
Simulación de tanques avanzados y expertos.

6.495 pts. | Novalogic | 1/32 jugador

*Min.*: Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95/98, 300 MB HD. *Rec.*: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95/98.

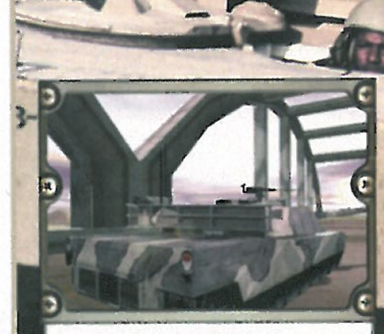
Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

Modo *comandante*, *artillero* y *piloto* de gran realismo.

Denso, en los modos realistas, demasiado complejo, gráficos mejorables.

**Realista simulación de tanques ¡para aficionados a juegos de guerra hartos de aviones!** 7

*Texto: Elena Castellanos.*



*Los puentes son siempre zonas muy conflictivas en las batallas.*



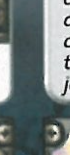
*¡Destruye todo lo que pilles! Con tu tanque, no sólo deberás acabar con tanques enemigos, sino también con instalaciones, soldados a pie e incluso aviones.*

## INFO

### El M1A2

*El tanque de asalto Abrams es una muy poderosa arma de guerra, indicada para la defensa y el ataque contra fuerzas enemigas muy pesadas y numerosas debido a su potencia (1.500 caballos) y su armadura especial. Puede incluir dos programas: el M1A1 (el del primer Armored Fist) y el M1A2, que dota al tanque de mayor estabilidad, resistencia y potencia de disparo. Incluye visión termal independiente para el comandante (CITV), un avanzado control de disparo, equipo de navegación, un sistema de información entre vehículos (IVIS) y un sistema mejorado de extinción de incendios.*

*Desde la visión del comandante, avistas a los enemigos y diriges el tanque.*

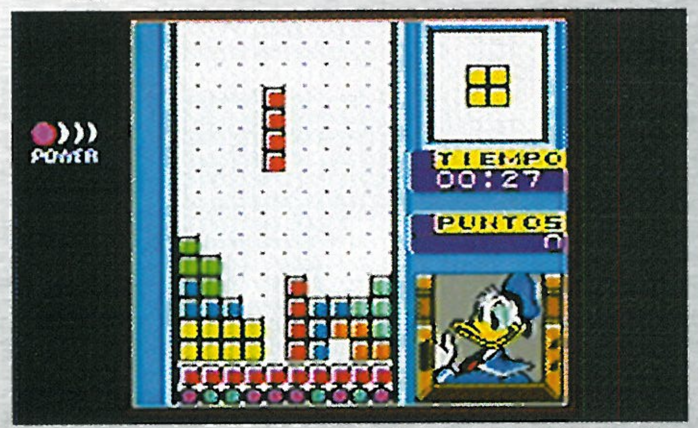


*El modo automático de disparo te dispensa de hacer complejos cálculos.*



*El campo de batalla alcanza en todas las misiones dimensiones gigantescas.*

# Magical Tetris Challenge




*Jugarás al Tetris de siempre, pero acompañado de personajes con mucho carisma: Mickey, Minnie, Donald y Goofy. ¡Mucha magia en tu Game Boy!*

Con uno de los planteamientos más sencillos que se puedan imaginar, el Tetris ha brillado con luz propia en el mundo de los videojuegos; ésa es la causa de que aparezcan constantes actualizaciones y variantes que, en realidad, difieren muy poco del original. El *Magical Tetris* añade estas novedades: la posibilidad de jugar con un amigo usando el cable link, el modo mágico donde, si haces combos (más de dos líneas juntas), enviarás piezas extrañas a tu oponente y un modo historia, en el que te encontrarás a los personajes de Walt Disney retándote. Por lo demás, ¡el *Tetris* de siempre!


PC | PS | N64 | GBC | E

**Magical Tetris Challenge**
Juego de puzzles para todos.

6.490 pts. | Activision/Proein | 1-2 jug.

- Cable link

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Personajes de Walt Disney, modo mágico e historia, posibilidad de usar cable link.

Vale, cambia algo, pero ¿es suficiente para volver a hacer el mismo juego?

El *Tetris* de siempre con algunos añadidos, un modo mágico y los personajes de Walt Disney.

7

# Superbikes 2000



*Las carreras en superbikes te permitirán alcanzar en teoría hasta los 300 kilómetros por hora, aunque la sensación de velocidad no está muy lograda.*

EA Sports toca todos los campos del deporte: esta vez le toca el turno al campeonato del mundo de superbikes. Conducirás motos de 150 caballos de potencia con famosas leyendas (Colin Edwards y Carl Fogarty) en los circuitos oficiales del Campeonato del Mundo. Los gráficos dejan mucho que desear, y el realismo es cero: ¡te chocas con las vallas y ni te caes! Eso sí, las carreras resultan muy arcade, lo que hace que enseguida te metas en el juego. Las opciones son las típicas: carrera rápida, campeonato, carrera de fin de semana... EA Sports se limita a cumplir y punto.


PC | PS | N64 | DC | E

**Superbikes 2000**
Velocidad para principiantes y avanzados.

7.490 pts. | EA Sports | 1-2 jug.

- Dual Shock, Memory Card, Cable Link

Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

Traducido al castellano, varias modalidades, circuitos oficiales.

Realismo inexistente, gráficos bastante mediocres.

Si eres aficionado al motociclismo, puede tener gracia como arcade. Y poca cosa más...

6

# Army Men in Space




*Batallas en el jardín: el mantelito a cuadros, la comidita, buen tiempo y los soldaditos estos fastidiando el plan. ¡Como los Micro Machines, pero dando guerra!*

Sarge vuelve a ponerse al frente del ejército de los soldaditos de plástico verdes en esta tercera entrega de los episodios de estrategia para PC. De nuevo combate a las tropas marrones, pero esta vez, aliadas con alienígenas llegados del espacio exterior. Por su parte, Sarge también se aliará con Tina Tomorrow y su batallón de tropas espaciales. *Army Men in Space* nos presenta nuevos enemigos y aliados. También tendrás armas inéditas, vehículos, juguetes, mundos por explorar (una ciudad espacial, el cuarto de baño o la sala de estar) y un modo multiplayer mucho más desarrollado.


PC | PS | N64 | DC | E

**Army Men in Space**
Shoot'em up para todos.

7.495 pts. | 3DO/Virgin Int. | 1-4 jug.

- Visual Memory, Race Controller, Vibración

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

Nuevos aliados, enemigos y armas. La batalla en el cuarto de baño.

Manejo complicado, gráficos vulgares, desesperante en ocasiones.

*Army Men in Space* llega con nuevas unidades y escenarios para los fans de la serie.

6

# Renegade Racers




*¡Un túnel del terror y tú con esos pelos! Corre, corre y recuerda que en todo momento tendrás dos armas. Cada una se usa con un botón; si coges varias, su valor aumenta.*

En el anterior SCREENFUN comentamos el *Renegade Racers* para Playstation y le encontramos varios fallos: falta de creatividad, gráficos pobres... Pero en esta ocasión, la cosa cambia. Y es que en PSX, *Renegade Racers* se enfrentaba a una competencia muy dura dentro del género (*Speed Freaks, Crash Team Racing...*). Sin embargo, en PC, su competencia es bastante menor, y este hecho, unido a que los gráficos son bastante mejores y el control del juego sencillo y manejable, hacen que las carreras de estos locos de extraña pinta resulten mucho más divertidas y aconsejables. Eso sí, sin que sean tampoco para *tirar cohetes*.


PC | PS | N64 | DC | E

**Renegade Racers**
Juego de carreras para todos.

7.495 pts. | Interplay/Virgin Int. | 1-2 jug.

*Min.*: Pentium 100, 32 MB RAM, Win 95/98, 1,35 MB disco duro. *Rec.*: 350 MB disco duro.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

Estética extravagante de los personajes, circuitos vistosos, manejo sencillo.

No mantiene la acción por mucho tiempo, repetitivo.

Juego de carreras locas con extravagantes personajes: no impresiona, pero divierte.

7

*Textos: Elena Castellanos*





# THEOCRACY

## Sacrificios humanos, magia, héroes, criaturas mitológicas... ¡Ven a la Sudamérica antigua y salva a sus gentes del destino que les deparó la historia!

*Con los sacrificios humanos, los sacerdotes consiguen maná para hacer conjuros. Y de paso, ¡controlan el exceso de población!*

*En esta pantalla ves a la provincia de cerca, llena de actividad. Cada unidad debe ser asignada a un edificio.*

*Ésta es igual que la anterior, pero más práctica. Es más fea y esquemática, pero resulta más fácil controlarlo todo.*

*Desde aquí diriges las caravanas y tiene lugar el transcurso del tiempo, que puedes ajustar a tu antojo.*

*¡También aparecen demonios y dragones!*

*En las provincias con un gobernador, en teoría te será más fácil redistribuir los trabajos desde esta pantalla.*

*Puedes editar tus propias formaciones de soldados, personalizándolas para cada uno de tus jefes...*

*... además, la colocación de las tropas también es fundamental. ¡Un puente bien defendido es difícil de conquistar!*

### UNIDADES MILITARES

***Sacerdotes:** de cinco esferas, cada una con seis conjuros de combate.*

***Espadachines:** son el grueso del ejército. Buenos en el cuerpo a cuerpo.*

***Héroes:** son muy poderosos, y usan objetos mágicos. Ejercen de jefes.*

***Jefes:** débiles en combate, pero necesarios para crear formaciones.*

***Amo de los jaguares:** si muere, los jaguares del ejército se vuelven salvajes.*

***Exploradores:** no combaten, pero tienen muy buen alcance de visión.*

***Lanceros:** ataque a distancia corto, pero hace más daño que el arquero.*

***Arquero:** ataque a distancia largo, sus flechas no hacen mucho daño.*

Ambientado en la Centroamérica anterior al descubrimiento, *Theocracy* te pone al frente de un imperio. Tendrás que gestionar cuidadosamente tus recursos, establecer alianzas diplomáticas y conquistar a tus vecinos. En resumen, ¡lo de siempre!

En esta ocasión, el énfasis se ha puesto en la microgestión. Tienes que estar muy pendiente de lo que están haciendo tus trabajadores, de enviar caravanas, de construir infinidad de edificaciones, de tus reservas... **Es un juego muy complicado, y se tarda mucho en aprender a navegar por los diferentes menús con eficacia.** La asignación de tareas se hace mediante selección de unidades en pantalla, lo cual resulta más fácil de visualizar, pero más pesado de organizar. Supervisar el trabajo de cientos de esclavos agota a cualquiera, ¡aunque si tienes vocación de capataz, te lo pasarás en grande! La cosa se agrava a medida que vas anexionándote provincias, ya que todas ellas requieren tu gestión.

Cuando se producen combates, la cosa mejora mucho. Gritos de agonía, flechas volando, sacerdotes que bailan y lanzan sus hechizos... **La cantidad de unidades batallando es espectacular, ¡y no hay ni un atisbo de ralentización!** En ese breve momento de gloria, todos tus esfuerzos de gestión se ven recompensados con el sangriento espectáculo de la matanza, a la altura de las de *Age of Empires II*.

Aun así, *Theocracy* es demasiado exigente para el jugador medio, y sólo lo disfrutarán los expertos de la estrategia capaces de superar su elevada curva de aprendizaje sin desesperarse.

PC | PS | N64 | DC | E

**Theocracy**
Estrategia y gestión para expertos.

6.995 pts. | Philos Laboratories | 1 jugador

*Min.:* Pentium 233, 64 MB RAM, Win 95 o Linux, 250 MB HD.
*Rec.:* Pentium II 400, 128 MB RAM.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

Muchas unidades moviéndose por la pantalla. Campaña con buena progresión.

Poco intuitivo. Exceso de gestión. Poca variedad de unidades.

**Gestionar, gestionar y gestionar... *Theocracy* exige muchísima dedicación por tu parte.** 6

*Texto: Gabriel Pérez-Ayala*

# SWAT 3

*Perfectamente preparados: el escuadrón entero asegurando una iglesia ortodoxa.*



*Típica disposición de un comando SWAT: un agente detrás de otro para cubrirle.*



*¡Al más mínimo movimiento, disparo! Hay que ser muy enérgico con los sospechosos.*



*En el comando Screenfun todos somos muy profesionales, pero no hemos podido evitar la tentación de dejar nuestras iniciales grabadas a tiros en el espejo.*

Policía de Los Ángeles, está arrestado!". Si siempre quisiste decir algo cómo esto pero no podías, Sierra te lo pone al alcance de la mano con *SWAT 3*.

**Tu tarea en este juego será la de comandar una división SWAT (un grupo para misiones especiales de la policía) en una serie de actuaciones por toda la ciudad, y combatir a todo tipo de terroristas.** Para ello sólo contarás con un grupo de hombres, tu saber como experimentado agente y tu sangre fría.

Ayudado por los excelentes gráficos y por la conseguida atmósfera creada por el gran sonido, te sumergirás de lleno en toda la acción, y notarás, a veces, cómo se te acelera el corazón.

Destacan los movimientos de los personajes, que están capturados (con la técnica *Motion Capture)* de auténticos policías del SWAT, con lo que el realismo de este juego gana enteros. Pero no sólo en eso se ha quedado la estrecha cooperación del SWAT con los programadores: también las armas y todo el equipo que verás en el juego es el que usan los agentes de verdad en sus operaciones.

Una tercera parte que supone un salto cualitativo respecto a sus antecesores. ¡Cuidado! ¡A tu espalda!



*Un solo disparo de la escopeta basta para demostrar quién es el que manda aquí.*



*Éstos son algunos de los bocetos de los personajes a los que tendrás que proteger.*

PC | PS | N64 | DC | E

**SWAT 3**

Estrategia y simulación policial para expertos.

| 6.990 pts. | Sierra On Line | 1 jugador |
|---|---|---|

- *Min.:* Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95/98/2000, 400 MB HD. *Rec.:* Pentium III 350, 64 MB RAM, Tarjeta 3D con 8 MB.

Gráficos 7 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

(+) Lleva directamente a la acción sin pasos intermedios. Excelente ambientación.

(−) La IA se podría haber mejorado más. Escenarios demasiado oscuros.

Donde Sierra pone el ojo, pone la bala. Un excelente juego para los aficionados a la estrategia.




Texto: Daniel Palomares

# Fisherman's Bait 2




*La barra de power de abajo determina lo lejos que mandarás el anzuelo.*




*¡Ha picado uno! Depende del tipo de pez y de su peso, presentará más batalla.*




*Hay un modo de juego en el que vas a la caza de peces monstruosos del mundo.*

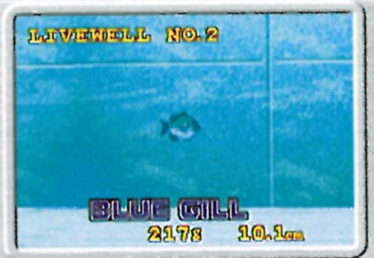



*¡Modalidad de dos jugadores! Puedes competir por velocidad (el primero en pescar un pez gana), peso total pescado o tipo (gana el que consiga un cierto tipo de pez).*

La pesca es una actividad que muchos consideran aburrida e incomprensible. En SCREENFUN nº 9 tuvimos ocasión de analizar el simulador *Reel Fishing*, una noble, aunque fallida, aproximación al deporte de la caña en Playstation.

*Fisherman's Bait 2* enfoca el tema desde una perspectiva más arcade. Eliges un lugar apropiado (hay sitios mejores según la época del año), te dan un límite de tiempo, ¡y a pescar! Cada tipo de cebo debe ser usado de manera adecuada: unos tienen que arrastrarse por el fondo con pequeños tirones, otros lo hacen de manera uniforme cerca de la superficie... ¡No te preocupes, todo está muy bien explicado y los peces no tardarán en picar! Para recoger una presa hay que vigilar el medidor de tensión del sedal: si ves que se va a romper, tienes que soltar un poco de carrete. ¡Cuanto más grande sea la pieza, mayor bonus de tiempo te darán por capturarla! Naturalmente, los peces más gordos cuestan más trabajo que los pequeños, y hay que ser más cuidadoso con ellos: ¡tiran muy fuerte!

***Fisherman's Bait 2* es técnicamente notable, y muy divertido de jugar.** Un consejo para disfrutarlo más: nunca uses los *continue*, ¡así es más emocionante!




*En la pecera se guardan los mejores peces de cada tipo, y se registra su tamaño y peso.*



*A más grande la pieza, mayor el mérito.*

PC | PS | N64 | DC | I

**Fisherman's Bait 2**

Pesca arcade para principiantes y avanzados.

| 7.490 pts. | Konami | 1-2 jug. |
|---|---|---|

- Memory Card, Dual Shock.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

(+) Muy adictivo. Varios modos de juego. Poder jugar contra un amigo. Original.

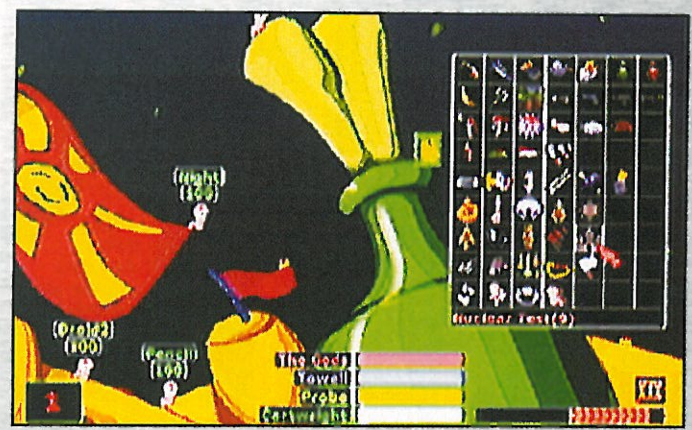
(−) No han sacado a la venta en España el pad especial con forma de caña.

Si eres aficionado a la pesca te lo pasarás bomba. Y si no lo eres, ¡pues también!




Texto: Gabriel Pérez-Ayala

# Worms Armageddon

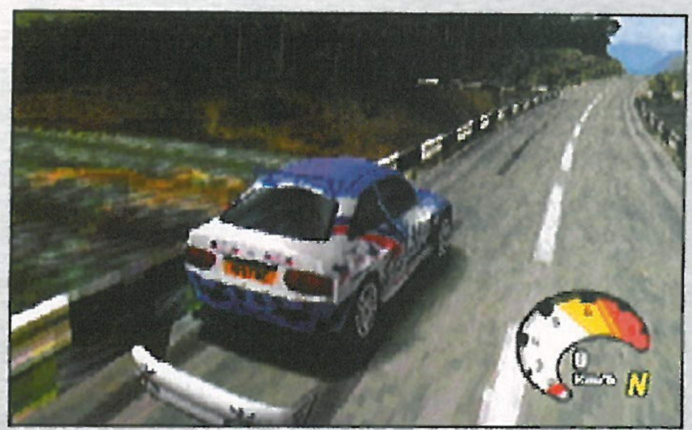


*Cada set de reglas tiene su propia selección de armas. No todas están disponibles desde el principio, sino que te las dan al cabo de unos cuantos turnos.*

A la espera de que *Chu Chu Rocket* llegue a nuestras costas, los usuarios de Dreamcast pueden ir saciando sus ansias de fiesta con esta conversión de la popular guerra gusanil. Los gráficos tienen más definición, e incluyen algunos detallitos gráficos que se quedaron fuera en otras consolas. Por lo demás es el mismo juego, rabiosamente divertido. Dado que es la última conversión que faltaba (este juego ya está para casi todas las plataformas), habría sido un detalle que ampliasen las opciones de configuración un poco más, y tal vez añadir algún bonus extra. ¡La Dreamcast se merece lo mejor!




# Rally Championship

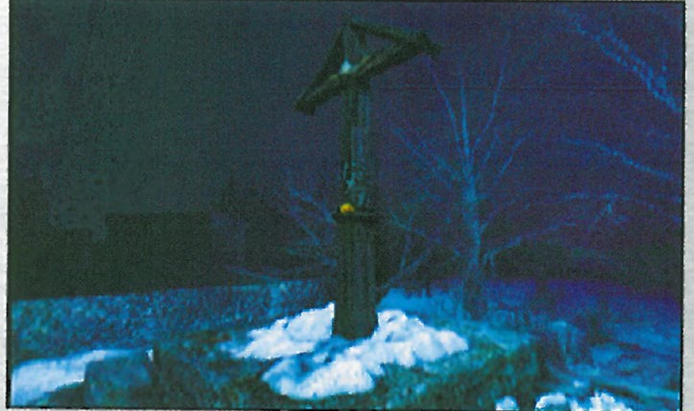


*Los coches no se deforman como en la versión de PC, ni sufren averías. Al menos, una cosa que sí hacen es perder los parachoques y ensuciarse de barro.*

Analizado en SCREENFUN nº 8 en su versión de PC, el campeonato de rallies británico llega ahora a Playstation. Las comparaciones con *Colin McRae*, campeón del género, son inevitables. El aspirante tiene gráficos más vistosos y rápidos, y los coches corren con más nervio. Por contra, los gráficos de *Colin* son más suaves y fluidos, y sus carreteras son mucho más agradables de recorrer. ¡Las de *Rally Championship* son agobiantemente estrechas! En este caso, la diversión le gana al realismo. El modo arcade contra coches CPU es un punto a favor, pero en multijugador gana *Colin*.




# Drácula: Resurrección



*En este tipo de juegos, los gráficos en alta definición ayudan a crear una atmósfera envolvente. Por desgracia, en la Playstation se pierde un poco esto.*

Dejemos algo perfectamente claro desde el principio: *Drácula: Resurrección* es injugable sin ratón. El mando analógico del Dual Shock lo intenta, si bien el cursor se mueve con demasiada lentitud. Pero si la jugabilidad recibe un severísimo varapalo respecto a la versión de PC es por los tiempos de carga que hay al pasar de una pantalla a otra. La Playstation tiene un lector de 2x, mientras que el PC suele tener de 8x para arriba. La diferencia es insoportable. Estamos de acuerdo en que no es culpa de los programadores, pero los jugadores tampoco tenemos que pagar el pato.




# Urban Chaos



*Darci hace de todo: interfiere asesinatos, evacua zonas amenazadas de bomba, arresta a todo el que pilla fuera de lugar y hora... ¡Y encima lo hace sin despeinarse!*

Darci Stern recuerda a Lara: es ágil, rápida, sensual y muy valiente, pero a diferencia de la anterior, no va a su rollo, sino que está al servicio de la ley: ¡es una poli! *Urban Chaos* y la agente Darci sacrifican sus texturas para ganar jugabilidad en la versión de Playstation: con tu mando analógico pegarás patadas, puñetazos, harás detenciones, montarás en coches y pegarás volteretas para todos los lados (también podías hacerlo en tu PC, pero no resultaba tan ameno y sencillo como con el pad). Por lo demás el juego resulta muy completo y los gráficos, aun con menos calidad, son muy pasables.




*Texto: Gabriel Pérez-Ayala y Elena Castellanos*



# RAYMAN 2
## THE GREAT ESCAPE

**Este orejudo sin cuello es incansable. Después de conquistar la N64 y el PC, se anima con la Dreamcast.**

La Dreamcast acoge con todas sus posibilidades *Rayman 2* de Ubi Soft. Ya sabes a quién nos referimos: el héroe sin cuello en busca de los lums de energía para recomponer el mundo (argumento en SCREENFUN 7/99). ¿Diferencias con respecto al de Nintendo? Los gráficos, por supuesto, mucho mejores; son los mismos mundos, pero lucen más claros y definidos. Y si tienes dudas, mete a tu héroe a darse un chapuzón por el agua: los efectos en el agua son de lo mejorcito que se puede ver ahora mismo en una consola. ¿Diferencias con la versión de PC? No podemos decir que los gráficos sean superiores, que realmente no lo son, pero el control sí es mucho mejor. **O sea que así, a bote pronto, se nos ocurre que la adaptación de *Rayman 2* para DC es la más jugable.** Sin embargo, ya que hacían la conversión podrían habernos obsequiado con algún nuevo detalle, porque los juegos son exactos. Si viste *Rayman 2* para N64, espérate lo mismo pero un pelín más bonito.

| PC | PS | N64 | DC | E |
|---|---|---|---|---|

**Rayman 2**
Jump&rum para todas las edades.

| 8.900 pts. | Ubi Soft | 1 jug. |
|---|---|---|

Compatible: control analógico.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

Buenos gráficos, muchos enemigos, el protagonista, acción, retador.

Conversión exacta: podían haber aprovechado para añadir algo nuevo.

**Mejores gráficos que los de Nintendo y más jugabilidad que en PC. ¡Una buena mezcla!** 9

Texto: Elena Castellanos

*La bondadosa hada Ly y Globox son grandes amigos de Rayman; por eso, deberá liberarlos de las garras del Mal.*

*Increíbles los efectos de luz y de agua de Rayman para Dreamcast. Nuestro pequeño héroe luce como nunca.*

*Rayman pasa por pasillos estrechos, trepa, planea, nada, bucea...*

*... y salta. Pero ¿qué no sabe hacer el orejudo? ¡Y eso que no tiene piernas ni cuello!*

*¡El barco pirata! Como te quedes mucho rato quieto, te van a freír a cañonazos.*

*Las aguas verdes tienen el efecto de un ácido. Si caes en ellas, ¡desapareces!*

*Para hacerte con todos los lums, deberás luchar contra los esbirros del capitán Barbaguda.*

**SCREENFUN ¡SORTEO!**

**¿Te gustaría que el orejudo de Rayman guiara a tu ratón por nuevos mundos? Ahora tienes las posibilidad: consigue una de las 10 alfombrillas de *Rayman 2* que sorteamos:**
**SCREENFUN**
**ref.: Rayman 2,**
**apdo. de Correos 14.151,**
**28080 Madrid.**


*Hay golpes básicos y personalizados.*

PC | PS | N64 | DC | I

## ECW Hardcore Rev.

Lucha wrestling para avanzados.

**7.490 pts.** | Acclaim | 1-2 jug.

Lo mejor de este juego es su fantástico editor de luchadores. Puedes crear personajes de lo más variopinto, y se te pueden pasar las horas mientras creas a tu luchador ideal. Hay un buen número de modos de juego, aunque nada realmente destacable, y la mecánica de los combates es un poco aburrida. Se parece mucho al *WWF Attitude*, y de hecho su motor de juego es el mismo. Lo único que cambian son los luchadores. Nos ha gustado el detalle de las abundantes voces, y los gráficos están muy bien (han sido realizados con captura de movimientos). Por desgracia, cuando un juego flojea en diversión, todo lo demás es accesorio, y *WWF SmackDown* es mejor.

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 5

(+) El editor de luchadores. Animaciones bastante cuidadas.

(−) Combates lentorros y aburridos. Movimientos poco intuitivos. Repetitivo.

**Un juego de wrestling correcto, atractivo técnicamente, pero anticuado en jugabilidad.**


6


The Rock *es la nueva estrella del show.*

PC | PS | N64 | DC | I

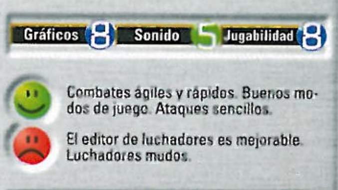


## WWF SmackDown

Lucha wrestling para avanzados.

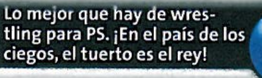
**7.490 pts.** | THQ/Proein | 1-2 jug.

Desde que Tele 5 dejara de emitir las andanzas de Hulk Hogan y sus colegas, la popularidad del wrestling americano ha caído en picado en nuestro país. Pese a ello, *SmackDown* logra ser atractivo pese a este handicap. El sistema de combate es mucho más ágil y rápido que el de otros juegos de este tipo, ofreciendo batallas arcade muy emocionantes. El sonido es pobre, pero los gráficos, animados a mano, son de notable calidad, y la cámara sabe ofrecer siempre los mejores ángulos. Un inteligente zoom muestra los golpes más espectaculares en todo su esplendor. Destaca el modo de juego *season*, en el que puedes tomar decisiones que luego afectan al desarrollo de la temporada.


Gráficos 8 | Sonido 5 | Jugabilidad 8

(+) Combates ágiles y rápidos. Buenos modos de juego. Ataques sencillos.

(−) El editor de luchadores es mejorable. Luchadores mudos.


**Lo mejor que hay de wrestling para PS. ¡En el país de los ciegos, el tuerto es el rey!**

7


*Las peleas se pasan de confusión.*

PC | PS | N64 | DC | E

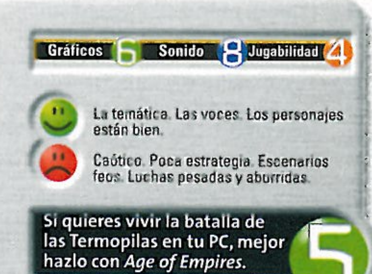
## Invictus

Estrategia mitológica en tiempo real para avanzados.

**7.495 pts.** | Quicksilver | 1-4 jug. (red)

*Mín.:* Pentium 266, 64 MB RAM, 400 MB HD.
*Rec.:* Pentium II 350, 96 MB RAM, 600 MB HF.

Imagínate el *Warcraft* ambientado en la mitología griega, pero sin la gestión de recursos y sin la diversión. ¡Pues así es *Invictus: The Shadow of Olympus!* Es tremendamente frustrante que la pérdida de unidades tenga consecuencias tan graves, lo cual casi te fuerza a repetir la misión, aunque hayas ganado. Hay veces que ganas o pierdes sin saber por qué, y aunque hay un sistema de control de la inteligencia artificial y formaciones, las batallas acaban siendo una melé caótica.


Gráficos 6 | Sonido 8 | Jugabilidad 4

(+) La temática. Las voces. Los personajes están bien.

(−) Caótico. Poca estrategia. Escenarios feos. Luchas pesadas y aburridas.

**Si quieres vivir la batalla de las Termopilas en tu PC, mejor hazlo con *Age of Empires*.**

5


*El ancla de energía te agarra a los postes.*

PC | PS | N64 | DC | I

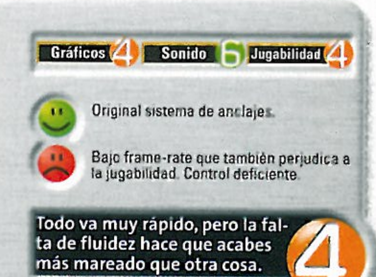


## Jet Rider 3

Velocidad flotante para principiantes y avanzados.

**7.990 pts.** | Pacific Coast P&L. | 1-2 jug.

Este juego tiene un punto de originalidad que lo diferencia de otros juegos de velocidad: las motos voladoras pueden proyectar una especie de ancla energética con la que tomar las curvas más cerradas. Es importante desactivar el ancla a tiempo, o no te dejará avanzar. El resto es muy típico y no ofrece nada nuevo. La maniobrabilidad de las motos es deficiente, no da tiempo a reaccionar y, aunque es innegable que vas a todo gas, más que sensación de vertigo lo que obtienes es un mareo. La culpa es de la poca fluidez con la que transcurren las imágenes. Y lo mismo te da estrellarte contra un suelo de lava, agua o tierra. A efectos prácticos, ¡todas las superficies son iguales!


Gráficos 4 | Sonido 6 | Jugabilidad 4

(+) Original sistema de anclajes.

(−) Bajo frame-rate que también perjudica a la jugabilidad. Control deficiente.

**Todo va muy rápido, pero la falta de fluidez hace que acabes más mareado que otra cosa.**

4


*¿España y Francia son el Reino Unido? ¡No!*

PC | PS | N64 | DC | E

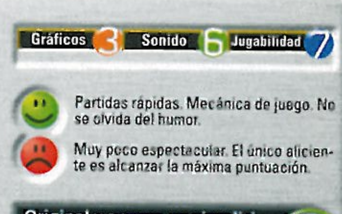
## Business Tycoon

Estrategia empresarial para avanzados.

**4.995 pts.** | Ubi Soft | 1-8 jug. (red)

*Mín.:* Procesador Pentium, 16 MB RAM. Disponible en Windows 95, Windows NT, y OS/2 Warp 4.

Este título podría haberse hecho en un Spectrum sin muchos problemas. Los gráficos son muy sencillitos, aunque en este caso no importa demasiado. La mecánica de juego es parecida a la de un juego de tablero. ¡Hasta te dan cartas para que uses contra las compañías rivales! Los menús son sencillos y en seguida aprendes a jugar, aunque ganar no es nada fácil, ¡el mundo de los negocios es muy competitivo, casi parece una guerra! Si puedes jugarlo en red con amigos, mejor.


Gráficos 3 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

(+) Partidas rápidas. Mecánica de juego. No se olvida del humor.

(−) Muy poco espectacular. El único aliciente es alcanzar la máxima puntuación.

**Original y ameno, su simplicidad gráfica puede echar para atrás a jugadores sibaritas.**


6

*Los vehículos son variados y extraños.*

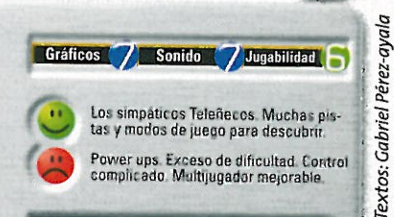
PC | PS | N64 | DC | E

## Teleñecos motormanía

Velocidad loca para avanzados.

**7.990 pts.** | Traveller's Tales | 1-2 jug.

Veinticinco pilotos y veintiocho circuitos, montones de secretos y modos ocultos... ¡Se nota que los Teleñecos se han tomado en serio esto de hacer un juego de karts! Le han copiado la estupenda idea de la turboaceleración recargable a *Speed Freaks*, y han añadido nuevas ideas buenas. Aun así, la cantidad no tiene por qué ir necesariamente pareja con la calidad. Los oponentes son casi invencibles (intentar ir en cabeza es suicida) y los power-ups, aunque de aspecto divertido, son muy sosos y difíciles de usar. ¿Otro *South Park Rally*? ¡Nada de eso! *Teleñecos motormanía* tiene fallos, pero también buenas virtudes, y al menos éste es jugable y agradable de ver. ¡Un buen juego!


Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

(+) Los simpáticos Teleñecos. Muchas pistas y modos de juego para descubrir.

(−) Power ups. Exceso de dificultad. Control complicado. Multijugador mejorable.

**No es tan bueno como *Speed Freaks* o *Crash Team Racing*, pero es bastante aceptable.**

6

*Textos: Gabriel Pérez-ayala*

# CeBIT

**Casi 8.000 expositores mostraron sus nuevos productos y tendencias en la feria tecnológica más grande del mundo...**




¡Casi nada! 750.000 visitantes se acercaron a la CeBIT 2000 de Hannover.

En SCREENFUN somos unos locos de la tecnología punta, así que cuando nos enteramos que se iba a celebrar el *CeBIT* en Hannover salimos pitando para mostraros todas las novedades que nos depara un futuro no muy lejano. Nada más llegar, nos dimos cuenta de por dónde iban los tiros; cada vez se está asentando más Internet en nuestra vida diaria, desde los teléfonos móviles hasta las agendas diarias ya tienen acceso a la red de redes.

Se presentaron numerosos e innovadores móviles GSM con WAP (Wireless Application Protocol), un nuevo sistema que te permite navegar por Internet y enviar y recibir e-mails sin PC. Los aparatos de fax estándar dispondrán en el futuro de funciones de correo electrónico.

Pero el plato fuerte de la feria fueron las salas multimedia, donde se presentaron los nuevos reproductores MP3 y grabadores DVD. Ha sido muy difícil hacer un resumen de todos los inventos y aparatos innovadores de la feria. Disfruta de todos estos cacharros galácticos y piensa: ¡quizá, dentro de muy poco, tengas uno entre tus manos!

## Tostadora móvil →

*Más pequeña, imposible: la Duo BBQ Slim de Memorex graba a 4x y lee a 20x los CD-ROMs. La grabadora se puede conectar a un PC, a un Mac o a un portátil gracias a cuatro cables distintos. Precio: unas 85.000 pts.*

## Peso ← mosca

*Ericsson presenta su nuevo accesorio más musical: el reproductor de MP3 HPM-10, que ofrece 30 minutos de música gracias a una tarjeta flash de 32 MB. Sólo pesa 17 gr, y saldrá al mercado a partir de julio. Precio por confirmar.*

## ↑ DVDs ahora regrabables

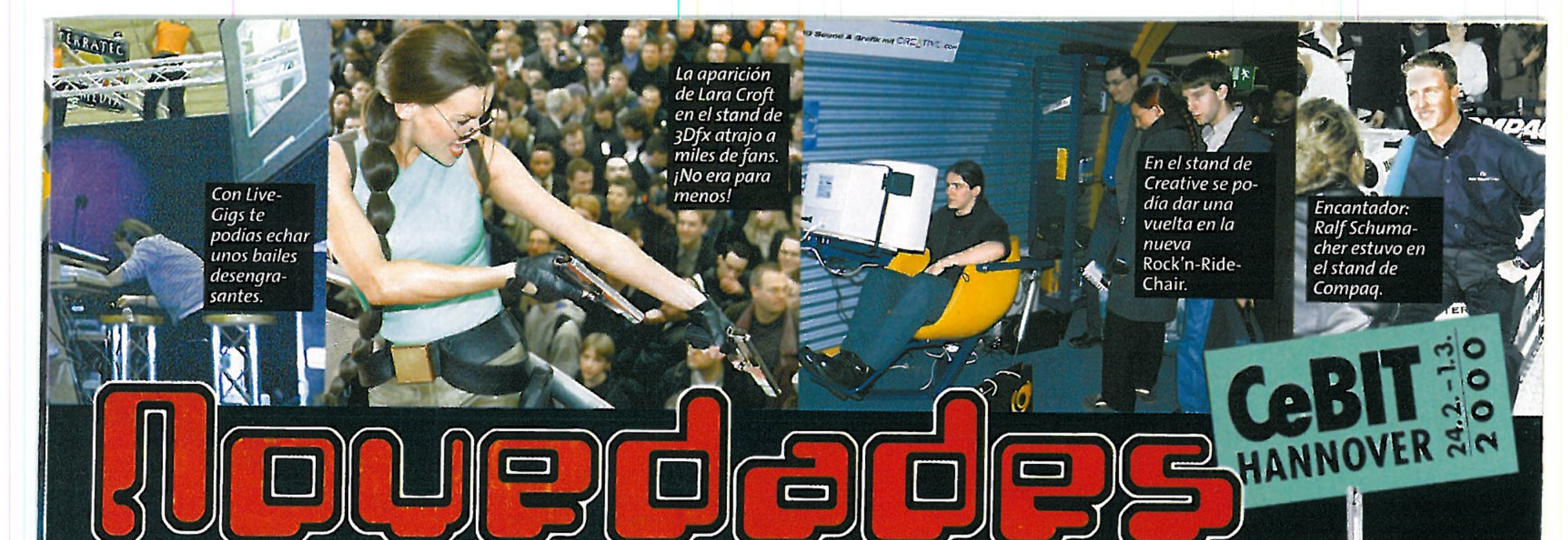
*En la CeBIT alucinamos con los primeros grabadores de DVD-RAM. En un DVD-RAM se pueden grabar 4,7 GB de datos, vídeo y audio por cada cara. El LF-D201 de Panasonic es un grabador interno, y a partir de otoño del 2000 se podrá comprar por unas 150.000 pts. ¡Ya nunca te quedarás sin espacio en el disco duro!*

## ↑ Pequeña como un ratón

*La Agfa CL18 es una cámara digital muy pequeña, que puede hacer de webcam. Tiene una memoria de 2 MB y ofrece una resolución de 640 x 480 pixels. Se puede conseguir en gris metalizado, rojo y azul. Precio: unas 30.000 pts.*

## Plana y bella →

*¡Alucinante!, cuando nos acercábamos a la nueva pantalla de Sony N50, ¡se encendía sola! Esto es debido a que incorpora un sensor de luz. Se adapta a la luz del entorno y reconoce si hay alguien delante de la pantalla. Si no es así, se activa el modo de ahorro de energía después de 20 segundos. Precio: unas 280.000 pts.*




Con Live-Gigs te podías echar unos bailes desengrasantes.

La aparición de Lara Croft en el stand de 3Dfx atrajo a miles de fans. ¡No era para menos!

En el stand de Creative se podía dar una vuelta en la nueva Rock'n-Ride-Chair.

Encantador: Ralf Schumacher estuvo en el stand de Compaq.

# Novedades

## No me grites, que te veo

Esto es el futuro: Panasonic está trabajando en el W-Cam. Este móvil GSM tendrá una cámara de vídeo y una gran pantalla en color integradas. Tendrá capacidad para WAP y podrá mandar mails con vídeo. Precio por confirmar. →




## ↑ Pequeña metamorfosis

El portátil Pro HC-7000 de Sharp ofrece una webcam incorporada (ya sabes, están de moda). La pantalla TFT de 7,1 pulgadas se puede desplegar 180 grados y utilizarse como pantalla táctil. Precio por confirmar.

## ↑ Más pequeños, más potentes y con WAP

¿Cómo?, ¿tu viejo móvil no navega por Internet? Pues vete pensando en cambiarlo, porque ahora la mayoría de los nuevos teléfonos móviles poseen WAP (Wireless Application Protocol) para poder surfear por la red. Aquí tienes algunos ejemplos especialmente interesantes: el CMD-Z5 de Sony (a la izquierda del todo, imagen grande) sólo mide 9 centímetros y pesa 82 gramos. El V.2288 de Motorola (al lado) está equipado además con radio, y se puede conseguir en varios colores. El SGH-A100 de Samsung (el segundo aparato de la derecha) sólo mide 8 centímetros. Nokia ofrece tres móviles WAP distintos. Precios, por confirmar.

## E-mail por fax ↑

Ahora, con algunos aparatos de fax de papel normal se pueden enviar y recibir e-mails por Internet. El Brother Fax-940 E-Mail, por ejemplo, cuesta unas 50.000 pts. y dispone de un teclado extra para los móviles SMS.

## Plexiglás de ensueño ←

Apple ofrece el monitor TFT ultraplano de 22 pulgadas Cinema Display, con un look elegante y de caro plexiglás. Sólo viene con ordenadores G3 y el precio... ¡Agárrate los machos! 900.000 pts. Uff, ¡qué pena no ser rico!

## Un vistazo al futuro →

Siemens y Casio muestran, con su ordenador de mano Cassiopeia, un avance hacia el móvil GSM. Este miniordenador tiene una pantalla táctil a color. Precio e introducción en el mercado, aún por confirmar.



## ↑ ¡Pon un ojo en tu agenda!

Kodak mostró en esta feria una cámara digital especial para la Palm-III-Handheld-Computer. La PalmPix se adapta y listo. Este aparato se puede conseguir a partir de finales de abril por 30.000 pts.

Texto: Ulrike Goreßen · Fotos: dpa (1)

# ASÍ FUNCIONA UNA Webcam

**Las webcams son cada vez más pequeñas y baratas. También ofrecen mejor resolución gráfica y mayor comodidad de uso, para que no te pierdas nada a través de Internet.**

### Circuito

- El circuito es el centro neurálgico de la cámara. En cuanto se enciende, recibe información del PC. Con la orden grabación de vídeo se transmiten impulsos a la lente y al chip CCD sensible a la luz. Te explicamos más en el apartado '¡Atención: foto!'.

### Interfaz USB

- La cámara se conecta al PC mediante el puerto bus serie universal USB.
- La webcam se alimenta de corriente a través del cable USB.

### Objetivo

- El objetivo de la cámara está formado por diferentes lentes talladas, una detrás de otra. Al girar el extremo del objetivo se enfoca la imagen: con algunas webcams es posible incluso hacer macrofotografías (primer plano) desde una distancia de sólo ocho centímetros. Te explicamos más sobre el funcionamiento del objetivo en el apartado '¡Atención: foto!'.

### Anclaje

- Además del pie de fijación, la cámara dispone por regla general de un anclaje para poder inclinarla.
- Algunas webcams disponen de una bola rotativa en lugar de un anclaje para poder girarla en todas las direcciones posibles.

### Pie de fijación

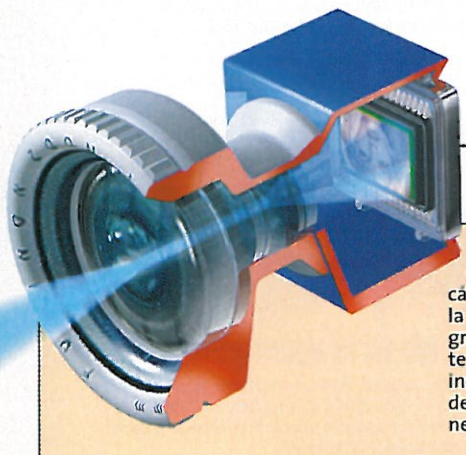
- Depende del fabricante y el tipo de cámara, pero normalmente el pie de fijación está unido a la webcam.
- Para que la webcam no se mueva, el pie está sujeto con ventosas o va relleno de metal pesado.

### On/Off

- La mayoría de las webcams disponen de un dispositivo de apagado y encendido mecánico.
- Si pulsas el interruptor, la cámara está preparada y espera que le des órdenes de acción.

### Luz LED

- Para indicar que la webcam está encendida, en la mayoría de los aparatos se enciende una lucecita del frontal o de la parte superior.
- Esta luz procede de un LED (diodo emisor de luz) del circuito. En cuanto toma corriente, el LED se enciende. La luz pasa por un conducto (un tubito de plástico) hasta la ventana de luz de la carcasa.



## ¡ATENCIÓN: FOTO!

- Una webcam funciona como una cámara de vídeo o como una cámara digital. La luz reflejada de la persona o del objeto que se va a grabar se recoge a través de la lente. Se puede elegir entre fotografías independientes y secuencias de vídeo con un máximo de 30 imágenes por segundo.

A través del software adjunto puedes elegir la resolución que quieras.

- Cuando la luz atraviesa la lente, la imagen recibida se refleja del revés sobre un chip fotosensible (de color verde en la imagen). Este sensor CCD rectangular (Charge Couple Device) abarca toda la imagen de una sola vez.

Los CCDs de las cámaras escáner exploran el área de la imagen por líneas. Girando el objetivo enfocarás la imagen como prefieras.

- En el chip CCD hay pequeños sensores de imágenes que reaccionan a la luz y captan la luz reflejada. En este proceso se crean descargas eléctricas. En el circuito, dichas descargas se transforman en información gráfica digital. Después se transmiten al PC a través del cable de conexión.

Algunas webcams disponen, además, de un dispositivo de memoria interno.

Texto: Elena Castellanos · Ilustraciones: Horst Kolodziejczyk

## Términos

**Aquí te explicamos importantes términos que suelen aparecer en relación con las webcams.**

**❶ Resolución**
La resolución determina la exactitud de una imagen. Si decimos que una imagen tiene una resolución de 800 x 600 píxels, significa que está compuesta por 480.000 puntos de imagen.

**❷ Profundidad de color**
La profundidad de color indica cuántos colores o tonalidades pueden estar representados. Cuanto más alta sea la profundidad de color, más naturales resultan los colores y más grandes serán los archivos. El ojo humano puede percibir 16,7 millones de colores.

**❸ Balance de blancos**
El balance de blancos, se puede ajustar de forma manual o automática, y siempre debe simular una luz ambiental natural. Eso sí, no siempre sale bien. Para conseguir la mejor imagen se recomienda utilizar luz halógena.

**❹ Temperatura de color**
La temperatura de color indica la claridad de la luz, y se mide en grados Kelvin. Cuanto más alta sea, más clara es la luz (la luz del día, por ejemplo, tiene 6.500 grados K).

**❺ Distancia focal**
La distancia focal es la distancia entre el sensor CCD y el punto focal del objetivo.
La distancia focal normal transmite una impresión de imagen que corresponde más o menos a la del ojo humano. En cámaras de películas, la distancia focal normal es de 50 mm; en cámaras digitales con CCD de 1/3", es de 7 mm.

**❻ Sensor CCD**
El CCD (Charge Coupled Device) es un microchip extremadamente sensible a la luz con una resolución de imagen muy alta. Se utiliza en los escáners, cámaras digitales y cámaras de vídeo.

**❼ Diafragma**
El diafragma regula la luz que cae en el objetivo y el campo de nitidez. Cuanto más alto sea el número de diafragma, el objetivo es menos fotosensible. Está muy bien si hay luz de frente o luz solar, pero con una luz escasa se ve muy mal.

**❽ USB**
Todos los fabricantes de webcams se han puesto de acuerdo en el tipo de conexión: USB ❽ es el estándar.
USB es la abreviatura de *Universal Serial Bus*, una interfaz nueva y extremadamente rápida para conectar aparatos externos (como impresoras, escáners o cámaras digitales) al PC. En un puerto USB se pueden enchufar hasta 127 aparatos.



**SCREENFUN ¡SORTEO!**
¿Quieres descargar fotos hechas por ti en tu ordenador y mantener videoconferencias? Escríbenos y una de las dos Webcam Go de Creative Labs (pág. 80) que sortemos puede ser tuya. SCREENFUN ref.: Webcam apdo. de correos 14.116 28080 Madrid

*¡Pa-ta-ta!: enchufa la webcam al PC o al portátil y podrás enviar algunas imágenes y vídeos a través de la red.*

### Ocho webcams a prueba

- **Arowana** PC Camera Owl USB-02
- **Creative Labs** VideoBl. Webcam Go
- **db Boeder** PC ChatCam!
- **Kodak** DV 325
- **Logitech** Quickcam Pro
- **Philips** PC Vesta Pro
- **TerraTec** TerraCAM USB
- **Wisecom** PC Conference Kit

# Espectáculo en Internet

**Desde 10.000 pts. puedes encontrar buenas webcams, con las que podrás ver y grabar de todo en tu PC.**

Si eres de los que piensan que los vídeos son estupendos, pero el equipamiento para conseguirlos es muy caro, ¡te equivocas! Puedes conseguir una de las webcams, unas pequeñas y manejables cámaras de vídeo digitales que se limitan a lo esencial, por muy poco dinero.

La diversión queda garantizada: e-mails con videos propios, transmisiones en directo a través de Internet, chats de vídeo, instantáneas digitales o un CD de fabricación casera son sólo algunas de sus aplicaciones. La desventaja: la resolución es menor ❶, y a un máximo de 640 x 480 píxels, no serán tomas profesionales. ¡Pero no dejes que decida la técnica, sino tu creatividad!

A la hora de decidirte por una u otra, ten en cuenta:

● La **resolución:** 640 x 480 píxels (puntos de imagen) es lo máximo que pueden ofrecer las webcams. Es poco si pensamos que los monitores de PC trabajan con una resolución de 1024 x 768 píxels o más. Pero por otro lado, la baja resolución garantiza que un e-mail con vídeo tenga un tamaño de archivo no demasiado grande y que se pueda mandar sin complicaciones.

● La calidad de imagen depende de la **cantidad de colores.** Por un lado se determina la calidad de color ❷. Todos los aparatos probados están en 24 bit, que corresponden a 16,7 millones de colores. Con ello, todas las cámaras deberían reproducir, en teoría, los colores como al natural. Una razón por la cual esto puede no ser así es por el balance de blancos ❸. Aunque el ojo humano perciba la luz como blanca, tiene distintas tonalidades. En Física esto recibe el nombre de **temperatura de color** ❹. No es igual la luz del sol en un día nublado que en un día soleado al mediodía o que la luz artificial de una bombilla. Para que las cámaras no produzcan ninguna tonalidad, tienen un balance de blancos que simula iluminaciones neutrales, pero no siempre funciona. Si se quiere conseguir una reproducción de color lo más neutral posible, es mejor que se utilice luz halógena.

● Si tienes una cámara de fotos normal, sabrás que la **distancia focal** ❺ del objetivo determina el tamaño de la imagen. Las webcams del test tienen enfoques de 5 mm aprox. No se trata de un objetivo gran angular extremo. El tamaño de imagen (sensor CCD ❻) es aproximadamente 1/7 del tamaño de un negativo de formato pequeño. Hay que multiplicar la distancia focal por 7 para acercarse a un tamaño comparativo. Un objetivo de 50 mm se corresponde a un objetivo de 7,1 mm en una webcam.

● El **diafragma** ❼ especifica la entrada de luz en el objetivo. Cuanto más alto sea el número del diafragma, peor es la sensibilidad a la luz. Pero un número de diafragma alto también tiene un efecto positivo. Normalmente, sólo queda nítida la zona sobre la que se enfoca el objetivo. Con un diafragma más alto se amplía la profundidad de campo, es decir, todo es más nítido.

Todas las webcams del test tienen un diafragma fijo. Piénsate antes de comprar si prefieres unas imágenes con mucha luz o si en cambio das más importancia a la profundidad de campo.

### Pequeños detalles



**El miniespía**
Llega una nueva minicámara de la mano de Pearl, y si eres un poco mañoso, podrás convertirte en un miniespía con ella: es la cámara **Mini-Spion**. El camuflaje correspondiente corre de tu cuenta (por ejemplo, un libro o una hucha). ¡Fíjate en las pelis de James Bond y seguro que te darán ideas!
La cámara es bastante pequeña y la calidad de imagen no es maravillosa, pero seguro que nadie la verá, siempre que se lleve camuflada. Ofrece una imagen en color con una resolución máxima de 628 x 582 píxels, y se conecta al PC con una tarjeta de TV o vídeo.
También incluye un adaptador para conectarlo directamente a la tele o al vídeo. La minicámara no se distribuye aún en nuestro país. De momento, si la quieres conseguir, echa un vistazo a la web: *www.pearl.de.*

# La lograda

## Philips PC Vesta Pro


Junto a un botón de grabación, este huevo también dispone de un buen micrófono integrado.

El divertido diseño oval de la *Vesta Pro* viene acompañado de unos extraordinarios resultados.

**Presentación:** Philips añade además de drivers, *VideoLink Mail, Photo Express (SE)* y *MediaStudio Pro* y *Netmeeting*. Los 2 metros de cable son más que suficientes. El trípode y el micrófono incluido redondean el paquete profesional.

**Instalación/manejo:** la webcam resulta fácil de manejar una vez realizada la instalación, que también es muy sencilla.

**Calidad:** la calidad de imagen es muy buena, y se puede ajustar manualmente el enfoque sin dificultad. Es una pena que al pequeño pie de la *Vesta Pro* le falte un poco de sujeción. Le haría falta un poco de celo.

**Resumen:** el paquete vale su precio. La calidad de vídeo es muy buena, y el software te hará todo un profesional en el tratamiento de imágenes.

La PC Vesta Pro de Philips, con trípode.

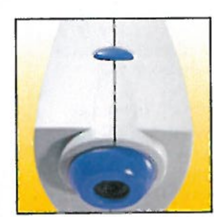
**PC Vesta Pro**
Webcam
14.990 pts. | Fabricante: Philips
www.pcspainphilips.com
Philips ofrece muy buena calidad de imagen, un software versátil y excelentes extras.



# La minimalista

## Arowana PC Camera Owl USB-02


Arowana ofrece Owl USB-02 sin extras.


Sencillez: el diseño de la Owl USB-02 es simple, resulta muy fácil de usar si sé es novato.

La webcam de Arowana ofrece un diseño sencillo pero atractivo, y da sensación de solidez.

**Presentación:** la presentación de la cámara está bien, junto al driver también están los programas *Live Express* y *Microsoft Netmeeting*.

El cable, de 1,50 m, se queda un poco corto. En lugar de un manual en toda regla sólo hemos encontrado un pequeño texto mal traducido.

**Instalación/manejo:** primero no se pudo instalar el software búho (en inglés, *owl*): el número de serie no se aceptó. Sólo pudimos resolver el problema llamando al servicio técnico.

**Calidad:** la calidad de imagen sólo es aceptable; por mucho que se ajustara la cámara no se consiguieron mejores resultados.

**Resumen:** esta webcam no ofrece imágenes de alta calidad, pero resulta fácil de manejar, por lo que puede resultar apropiada para novatos.

**PC Camera Owl USB-02**
Webcam
9.900 pts. | Fabricante: Arowana
www.arowana.de
Software escaso e imágenes mediocres, pero fácil manejo: para enemigos de la técnica.



# La todo terreno

ScreenFun Nº1 del test

## Creative Labs VideoBlaster Webcam Go



Con micrófono externemo: la Video-Blaster Webcam Go


El micrófono incluido ofrece muy buena calidad de sonido y casi no se oyen los ruidos de fondo.

Creative-Labs ha tenido una excelente idea: la cámara es portátil, es decir puedes desconectarla de tu PC y hacer fotos externas.

**Presentación:** con el driver y los programas Creative MediaRing Talk 99, webcam Control y el webCam Monitor estarás muy bien servido. También dispone de un micrófono externo.

**Instalación/manejo:** la webcam se instala fácilmente y la mayoría de los programas son sencillos de aprender.

**Calidad:** la calidad de imagen es muy buena y la cámara es muy estable. Pero lo mejor es la posibilidad de desconectarla y hacer hasta 90 fotos para luego descargártelas, e incluso puedes hacer captura de vídeo. La doble función de web cam y cámara digital le otorga una gran versatilidad.

**Resumen:** sin duda, la más completa y la que más opciones te permite, el problema es su elevado precio pero queda compensado.

**VideoBlaster Webcam Go**
Webcam
27.900 pts. | Fabricante: Creative Labs
www.europe.creative.com
Buena calidad de imagen y micrófono extra. Además puedes usarla sin conectarla al PC.



# La tambaleante

## db Boeder PC ChatCam!



La webcam de db Boeder es un peso pluma.


La webcam dispone de un pie que también sirve de clip. Sin embargo, no resulta demasiado estable.

Boeder tomó un camino bien distinto y original en cuanto al diseño de esta webcam.

**Presentación:** en el software no se echa nada de menos. Tiene todo lo necesario para iniciarse rápidamente: *PhotoCard, Foto EZ, PC Eye* y *PhotoMagic*.

**Instalación/manejo:** la instalación se resuelve fácilmente, pero el manejo de las herramientas de software requiere familiarización.

**Calidad:** la cámara es muy ligera, pero resulta ser una desventaja a la hora de fijarla en algún sitio. El pie y el clip están juntos, y la cámara no resulta demasiado estable. Hay que reforzarla con cinta aislante para que no se caiga del monitor.

**Resumen:** la webcam de db-Boeder es una mezcla poco habitual. Aunque la calidad de vídeo sea buena, la mala sujeción resulta demasiado molesta.

**PC ChatCam!**
Webcam
14.900 pts. | Fabricante: db Boeder
www.boeder.com
Una webcam demasiado ligera y con buena calidad de imagen, pero se fija mal.






Diseño clásico y complejo: la DVC325 de Kodak.

# La versátil

## Kodak DVC325

La webcam de Kodak convence por su equipamiento y por la amplitud de sus prestaciones. Una de las mejores para los aficionados a la fotografía.

**Presentación:** lo suyo es la profesionalidad. El cable mide 3 metros y ofrece, además de *Netmeeting* y *Acrobat Reader*, el programa *Presto* y un kit con *Video Works* y *Mr. Photo*. Para que se sujete con fuerza, posee un pie que se pega a la base donde la coloques.

**Instalación/manejo:** el driver y el software son fáciles de instalar. La superficie para ajustar la cámara también es muy sencilla en su manejo.

**Calidad:** la mejor calidad de imagen y un acabado estable del cable son más puntos positivos para la webcam *DVC325*.

**Resumen:** una buena presentación, manejo sencillo, buen acabado y estabilidad son los puntos fuertes de esta cámara.



*Se puede comprar también un trípode aparte para que la cámara se sujete mejor.*







La Quickcam Pro *ofrece un set de auriculares.*

# La lujosa

## Logitech Quickcam Pro

La *Quickcam Pro* es la cámara más cara, pero a cambio ofrece algunos extras muy interesantes.

**Presentación:** por unas 23.900 pts. se pueden conseguir muchas cosas. Logitech también lo sabe, y por eso ofrece un gran abanico de extras: un set de auriculares y software *(MGI PhotoSuite II SE* y *VideoWave II SE)*.

**Instalación/manejo:** no hay sorpresas, ya que gracias al USB la instalación de esta webcam se realiza fácilmente. El manejo del software de la cámara es modélico, y no deja ningún deseo sin cumplir.

**Calidad:** muy buena calidad de imagen, un pie de sujeción grande y la unidad de cámara extraíble son un ejemplo del detallado acabado de este aparato.

**Resumen:** la *Quickcam Pro* ofrece la mejor calidad y muchos complementos, pero resulta demasiado cara.



*La cámara se puede extraer cuando se quiera del pie de sujeción y moverla por separado.*







La TerraCAM USB, *con un clip intercambiable.*

# La económica

## TerraTec TerraCAM USB

TerraTec nos sorprende con una webcam eficaz y de muy buen precio, que está equipada con un potente software.

**Presentación:** junto a los drivers se incluyen también los programas *LiveSuite*, *Netmeeting* y *Acrobat Reader*. El cable mide sólo 1,50 m.

**Instalación/manejo:** su instalación es la más sencilla y el manejo del software es muy fácil, de forma que la webcam se puede comenzar a utilizar enseguida. En caso de problemas, hasta los principiantes salen de dudas con su amplio manual.

**Calidad:** una buena calidad de imagen y grandes posibilidades de configuración manual a través del software de la cámara dan como resultado versatilidad y buenas imágenes.

**Resumen:** TerraTec consigue con esta webcam buenos resultados a un precio muy aceptable. ¡Divertida para expertos y principiantes!



*Con el clip incluido, la TerraCAM se puede sujetar fácilmente y con firmeza a los portátiles.*






*El* PC Conference Kit *viene sin extras.*

# La escasa

## Wisecom PC Conference Kit

En la webcam de Wisecom se han ahorrado en el manual. Hay un teléfono de información en Holanda, pero te resultaría un poco caro y problemático llamar.

**Presentación:** la cámara Wisecom-está equipada con drivers, *Acrobat Reader*, *Internet Explorer Version 4.0*, *Netmeeting* y el *Media Player*.

**Instalación/manejo:** esta webcam se instala fácilmente y su manejo también es sencillo. Por lo demás, las funciones del software adjunto son muy limitadas.

**Calidad:** la calidad de imagen es muy buena. Incluso con malas condiciones de iluminación se pueden conseguir buenos resultados gracias al enfoque manual.

**Resumen:** por este precio se podría haber incluido más software en el paquete. También sería necesario un buen manual: si no, los principiantes pueden andar perdidos.



*El diseño de la cámara de Wisecom es muy sencillo.*



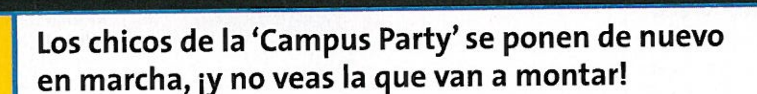
¿Una nave espacial? ¡No! Es el Museo Príncipe Felipe de Valencia, el lugar donde se va a albergar la Campus en el 2000.

Esta será la sala principal. Aquí se van a instalar cerca de 2.000 puestos y, créenos, ¡vais a estar todos muy cómodos!

# Ya queda menos para la... campus party 2000

valencia.museo príncipe felipe.7/13/agosto

Si lo que realmente te gusta es la informática, no lo dudes: ¡esta es tu party!



**Los chicos de la 'Campus Party' se ponen de nuevo en marcha, ¡y no veas la que van a montar!**

Ver el salón central de la *Campus Party '99* nos quitó el hipo! Más de 700 fanáticos de la informática iluminados únicamente por el haz de luz de sus monitores... ¡Pero nada comparado con lo que se está cociendo este año! Los organizadores de la *Campus* quieren que nadie se quede con las ganas de participar en la mayor party informática de España. Para ello, el evento se ha trasladado al impresionante Museo de la Ciencia Príncipe Felipe de Valencia. De los 700 participantes del 99 se pasará a más de 2.000. ¿Te imaginas conectar tu ordenador en una red local de 100 MB en el tramo usuario y 1 GB en los servidores? ¿Y conectarte a Internet a 32 Mb ATM? Es la primera vez que se va a disfrutar de estas velocidades de vértigo en España, ¡y tú puedes ser uno de los privilegiados!

Pero no te creas que aquí se acaban las sorpresas: además, podrás participar en cursos de creación de páginas web, de redes locales e Internet, de diseño gráfico, de creación de música, de Linux y de creación de mundos virtuales para videojuegos. ¡Lo que siempre deseaste que te enseñaran en la escuela! Y, de guinda, el megatorneo de *Quake*, donde podrás demostrar para qué han valido tantas horas machacando bots. Claro, que no te va a ser fácil destacar: ¡tendrás que pelear duro para ser el primero entre 2.000 jugones!

Ni siquiera te tendrás que llevar la tienda de campaña.

Si no has asistido nunca a una party o no has oído nada sobre ellas, ¡no te preocupes! Lo primordial es tu pasión por la informática y tu equipo para pasar una semana inolvidable: un montón colegas compartiendo tu mismo hobby, ¡las 24 horas del día! Y además, en pleno verano y en Valencia, así que, aparte del monitor, teclado, ratón y demás, ¡no te olvides el bañador y la toalla!

Esto no ha hecho más que comenzar: ¡ve engrasando tu máquina!



Los chicos de e3 futura han preparado 2 webpages diferentes. La pop (arriba)...



... y ésta, la de diseño. Las podrás encontrar en www.campus-party.org.


¿Recuerdas la Campus Party '99? Era impresionante ver a 700 personas conectadas en red. Pues flipa: ¡este año van a ser más de 2.000!




# WARHAMMER 40,000

**En el año 40000, el Universo está en guerra total: sólo los más fuertes y los más hábiles sobrevivirán. Prepárate, ¡porque no será fácil!**

Los que se hayan visto atrapados por la adicción a *Chaos Gate* ya saben de qué va esto del milenio siniestro. Desde luego no es un buen momento en el que vivir: la tecnología es más bien una religión, y las máquinas requieren oraciones para hacer lo que deben. Pero el mayor problema es que la mitad del Universo está deseando hacer paté con la otra mitad... ¡Como para quedarse en medio! *Warhammer 40,000* es un juego de miniaturas que nos permite simular combates entre las diferentes razas que habitan en la Galaxia. En realidad es muy parecido a *Warhammer Batallas Fantásticas*, aunque cambia la ambientación y necesita menos miniaturas. ¡Pero eso no lo hace menos espectacular! De hecho, para muchos jugadores es el mejor juego, espectacular al máximo gracias a sus increíbles miniaturas y a la escenografía que se puede encontrar en la caja básica. Además, en dicha caja puedes encontrar dos pequeños ejércitos, uno de marines y otro de eldar oscuros; un manual con todo lo que necesitas para diseñar partidas y ejércitos de cualquier raza, y escenografía perfecta para ambientar partidas. Puedes elegir entre siete ejércitos principales, y tienes cientos de miniaturas para coleccionar. ¡Desde luego, no se te va a quedar pequeño!

Si te gusta la estrategia y las miniaturas cañeras, no puedes dejar que se te escape este pedazo de hobby con juego incorporado (11.995 pts.).

*Texto: Leticia Roldán y Javier Sevilla.*


*Estos bichos son tan simpáticos como parecen. ¡Mejor que estén de tu parte!*

## EJÉRCITOS

*Hay una gran variedad de ejércitos: puedes dedicarte sólo a uno o llevar aliados.*


**Eldar oscuros:** *son eldar con más mala sangre de lo normal.*


**Eldar:** *son esbeltos y ágiles, pero no te confundas: ¡también son peligrosos!*


**Renegados:** *son marines que han vendido sus almas al Caos.*


**Guardia Imperial:** *destacan por el uso masivo de vehículos.*


**Marines:** *son los mejores guerreros del Universo. Fanáticos y sanguinarios.*


**Orcos:** *son muchos, desagradables y con mala leche. Lo tienen todo.*


**Tiránidos:** *son aliens de arriba abajo. Hasta sus balas están vivas.*

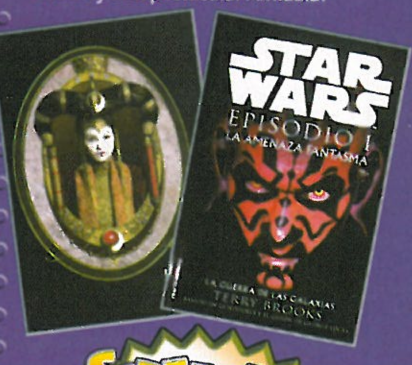
### Changeling

Eres humano, vale, pero también algo más: estás atrapado en un cuerpo y en un mundo que no son los tuyos, porque eres un ser del mundo de las hadas. Estás a medio camino entre el salvaje y loco mundo feérico y el mortífero y aburrido entorno de los humanos. Un mundo que tampoco es exactamente el nuestro, aunque se le parece. Simplemente es un poco más oscuro y terrorífico...

Y ahí es donde te lleva *Changeling*. Un juego ambientado en el mundo de las tinieblas y completamente compatible con otros juegos del sistema narrativo como *Hombre Lobo: el apocalipsis*, *Vampiro: la mascarada* o *Mago: la ascensión*. Y si en el mundo *real* puedes encontrar magos y vampiros, ¡imagínate lo que podrás encontrar en el mundo feérico! Tú mismo puedes convertirte en un mítico ser de alguno de estos nueve linajes: Boggans, Eshu, Nockers, Pooka, Redcaps, Sátiros, Sidhe, Sluagh y Trolls. ¡No podrás resistirlo!

### Star Wars: La Amenaza Fantasma

Parece poco probable que a estas alturas no sepas de qué va el último episodio (o el primero, según como lo mires) de la saga galáctica más mítica de la historia del cine. En cualquier caso hay dos posibilidades: si has llegado tarde para ver la película, con el libro tienes una segunda oportunidad de enterarte de la historia más famosa del Universo; y si la has visto, ¡seguro que quieres volver a vivir las aventuras del prometedor Anakin y la espectacular Amidala!







**Si quieres entrar con buen pie en el mundo de *Warhammer 40,000*, ¡no dejes que se te escape el juego que regalamos! Ya sabes, postalita a: SCREENFUN, ref.: Warhammer 40,000, apdo. de Correos 14.151, Madrid 28080. ¡Buena suerte!**

# ALIENS apocalipsis

## los ángeles de la destrucción

Una heroína, Throop, la responsable del equipo y de la misión, tendrá que cargarse al alien asesino. ¿Lo conseguirá?

**Sus signos son inconfundibles: un silencio sepulcral y un fétido olor a baba podrida. Si alguna vez te lo encuentras, ¡huye!**

**SCREENFUN ¡SORTEO!**

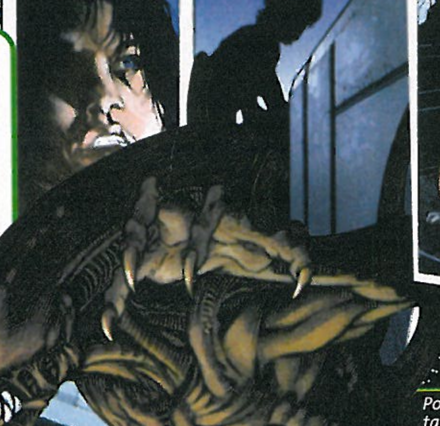
**¿Quieres tener en tu cada uno de estos *Aliens?* Pues es muy fácil conseguirlo, porque SCREENFUN te da la oportunidad. Escríbenos una postal a la ref.: Aliens cómics, apdo. de Correos 14.124, 28080 Madrid: uno de los cinco cómics que sorteamos te esperan.**

Alien es el bicho más horripilante, sanguinario, salvaje, asesino y tremendo que existe en cualquiera de los planetas del espacio exterior... Pero, al fin y al cabo, ¿quién no se ha rendido alguna vez a sus *encantos?* La tensión que provoca, su baba viscosa, el suspense de sus ataques... ¡te ponen los pelos de punta y nadie te ha hecho sentir nada parecido! Pues ahora, este *encantador bichejo* estará más cerca de ti que nunca: entre tus manos. ¡Pero no te asustes! Porque todo ocurrirá en forma de cómic y por 750 pts. Los nuevos libros de *Aliens Apocalipsis* saldrán en dos entregas, y la primera acaba de llegar a las tiendas. ¿Que tú no le tienes miedo? ¡Ja ja ja! La bestia, además de fea... ¡es inteligente! Y si no te lo crees mira cómo se juegan el tipo los demás.

En el mejor de los mejores de los institutos de investigación se cuece una de las misiones más peligrosas y arriesgadas de los últimos tiempos. Todo es estrictamente confidencial, y por eso necesitan al mejor de todos los exploradores, ¡que es una chica! Ella dirige una compañía que se llama Rescates **Throop**, una empresa especializada en misiones un tanto espinosas. En esta ocasión, el encarguito se las trae: tiene que retomar otra misión que fracasó meses atrás. Una expedición con todos los soportes vitales y electrónicos dejó de comunicar con la base, sin ninguna causa aparente. En esta expedición, había un eminente científico... ¡y la Tierra no puede prescindir de él! Una vez en marcha, llegan a un recóndito lugar del espacio con un poblado abandonado. "Eh, tened cuidado ahí!", dice ella. "No pasa nada la comprobación atmosférica es correcta...", contestan. Pero de repente un gran chorro de baba cae sobre sus pies y todos se quedan terroríficamente paralizados...

¿Destrozara el alien a la tripulación? La respuesta, el mes que viene, de la mano del guionista Mark Schultz y del dibujante Chris Wheatley.

Siempre hay un nuevo y pequeño alien naciendo de las vísceras de los tripulantes.





Por muchos asesinatos que cometa, el alien nunca conseguirá saciar su apetito destructor y sangriento.

## INFO

**Todos los aliens**

¡No hay que ser guapo para ser un triunfador en la vida! Y si no que se lo pregunten a este repugnante alien. Mira todo lo que ha hecho.

● **El último juego**

Alien es el protagonista del juego para PC *Aliens vs Predator*. En él persigue, acecha y lucha durante 35 niveles. Más información en la web: *www.foxinteractive.com*

● **Las pelis**

Alien se ha ganado el respeto de los cinéfilos con cuatro películas. Y eso que en las dos primeras *(Alien, el octavo pasajero* y *Aliens, el regreso)* ni siquiera se le veía, sólo se sospechaba su terror. En la tercera entrega, *Alien III*, su mejor momento fue cuando dejó un reguero de baba sobre la cara de Sigourney Weaver complemente paralizada ante el bicho. En la cuarta, *Alien resurrección*, los productores necesitaron, además de a Sigourney, a Winona Ryder para intentar acabar con él. ¿Volverá a resucitar en la quinta entrega? Pronto lo sabremos.



Texto: Beahazard. Fotos: Archivo SCREENFUN

MÚSICA

# Pokémon

## ¡Las amigas de Pikachu!

Britney Spears le da marcha y ritmo a las andanzas de Pikachu.

En la banda sonora de Pokémon hay mucha música... ¡16 temas!

La primera peli de *Pokémon* ya está aquí (ver págs. 86-87), ¡y con ella, su banda sonora! ¿Que si esta vez Pikachu se anima a cantar? Con el plantel de artistas que tiene el disco de la peli, cualquiera se atreve: ¡vaya 16 nuevos pokémon hemos descubierto!

Entre los destacados se encuentran M2M, María y Marit, dos chicas noruegas que ya te presentamos en el número anterior de SCREENFUN. Su canción, *Don't Say You Love Me*, ¡sonará mucho a partir de ahora! Otra de las artistas de moda que aparece es Britney Spears. ¡Cómo se ha puesto la colegiala que cantaba en el instituto! El tema que incluye en la B.S.O. de *Pokémon* es *Soda Pop*, y también lo puedes encontrar en su disco *Baby, One More Time*. Y por supuesto, no podía faltar su contrincante, Christina Aguilera. ¡Este cañón de chica canta una canción exclusiva para *Pokémon*! Se titula *We're a Miracle*, y en él, la norteamericana se luce con su increíble voz. Y por si no tenías suficientes chicas, también aparece Emma, la Baby Spice, y su canción *Free Up Your Mind* para la película de *Pokémon* es su debut en solitario. Además encontrarás a Aaron Carter (hermano de uno de los Backstreet Boys), a las cuatro irlandesas B-Witched, a los Vitamine C... ¿Te apetece más? Pues en tu tienda de discos encontrarás el CD a partir del 31 de marzo.

¡Tienes suerte! Christina también está en este disco.

TV




CANAL C:

## W@W@W@: ¡Para todos los internautas!

Nuevos portales, buscadores, cursos de lenguajes de programación de páginas web hasta debajo de las piedras ... ¿Es que existe alguien en este mundo que no sepa lo que es Internet? ¡No puede ser! Además, ya nadie duda de que la red sea el futuro de la comunicación y de la información. Por eso, cada día aparecen nuevos programas de televisión dedicados exclusivamente a los internautas. Uno de estos es *w@w@w@* (suena "wawawa"). ¿Aún no lo conoces? Pues es uno de los pioneros del mundillo. ¡Ya llevan dos años emitiendo! Al principio del todo, cuando Internet era un privilegio de unos pocos, trataban curiosidades, innovaciones y descubrían cómo funcionaba la red.

Pero poco a poco, Internet ha ido cambiando y evolucionando, y con ella, el programa. Hoy en día, además de los contenidos típicos, tienen muy en cuenta lo que pasa en España (regularmente van profesionales del sector que explican cuáles son las tendencias de la red). Y por supuesto, no dejan de lado una de las partes más atractivas de navegar: descubrir nuevos links, algunos truquillos...

Eso sí, no te creas que es un programa de informática: es de interés general y es perfecto para todas las personas interesadas en la red. ¡No hace falta ser un experto! Pero si lo eres, tampoco te aburrirás nada de nada.

*w@w@w@* se emite en Canal C: (Canal Satélite Digital) los jueves a las 18 horas, dura media hora y se repite todos los días. Más información en: *www.canalc.com/wawawa*.

# NEWS

### Cypress Hill en concierto

¿Te gustó la música del juego *Kingpin*, de los Cypress Hill? Pues ahora puedes disfrutarla... ¡en vivo y en directo! Porque los norteamericanos están de gira en España. La cita es en el festival Espárrago Rock de Jerez (los días 15 y 16 de abril). Las entradas ya están a la venta al precio de 4.500 pts (sólo un día, junto a Cranberries o Celtas Cortos) o a 8.000 pts. los dos días, con derecho a acampada y conciertos.



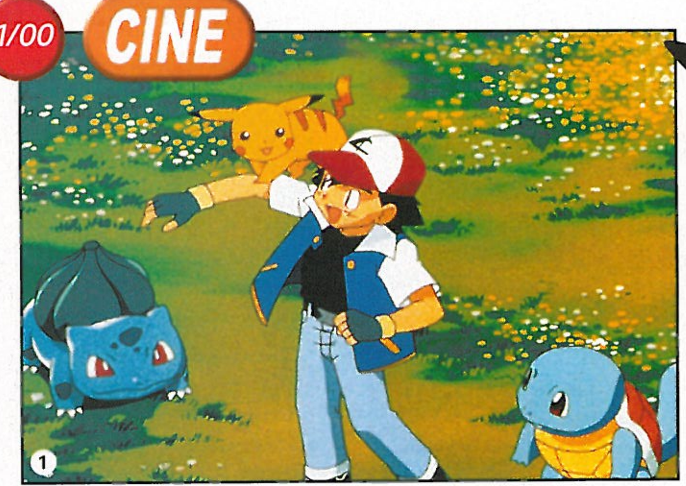


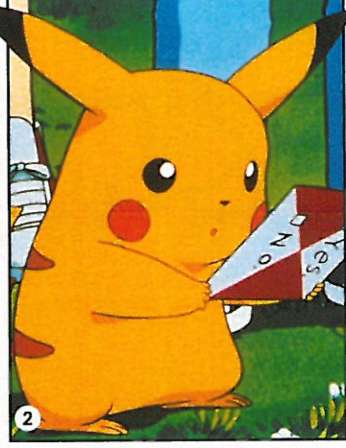

### Buena música y mejor calidad

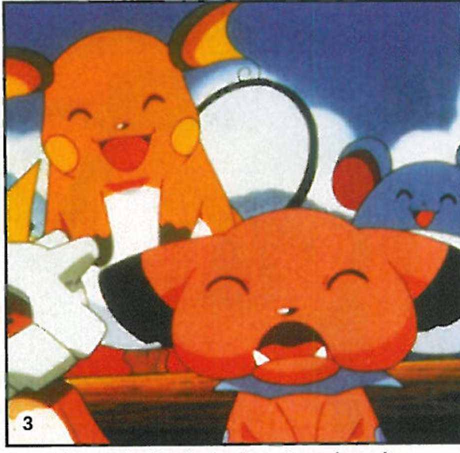
¿Te acabas de comprar un ordenata con DVD? ¡Perfecto! Porque es una de las mejores maneras que tendrás para disfrutar de la buena música. ¿Un ejemplo? Los nuevos DVDs de TDK Interactive. Pertenecen a la colección *The Greatest Records in Rock Story Classic Albums*. Es decir, tendrás los mejores conciertos, biografías y letras de canciones de U2, Meat Loaf, The Who, Steely Dan, Phil Collins y Bob Marley.... Cada uno de ellos está a la venta al precio de 4.000 pts. (aproximadamente), y poco a poco irán apareciendo más entregas de esta colección.

SCREENFUN ¡SORTEO!

**¿Quieres conseguir un lote de 6 DVDs con la música de tus grupos favoritos valorado en más de 25.000 pts.? Pues escribe una postal a: SCREENFUN,.ref.: DVDs de TDK, apdo. de Correos 14.124, 28080 Madrid. Es un súper regalo, ¡no te lo pierdas!**


En un picnic, Pikachu y sus colegas se están divirtiendo con su entrenador, Ash.

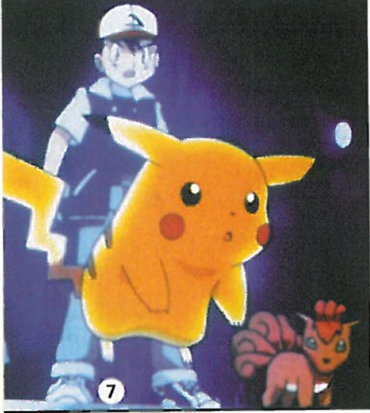

Cuando de repente, Pikachu encuentra un misterioso papel...


... en el que se invita a todos los entrenadores de pokémon a una gran fiesta. ¿De dónde vendrá?

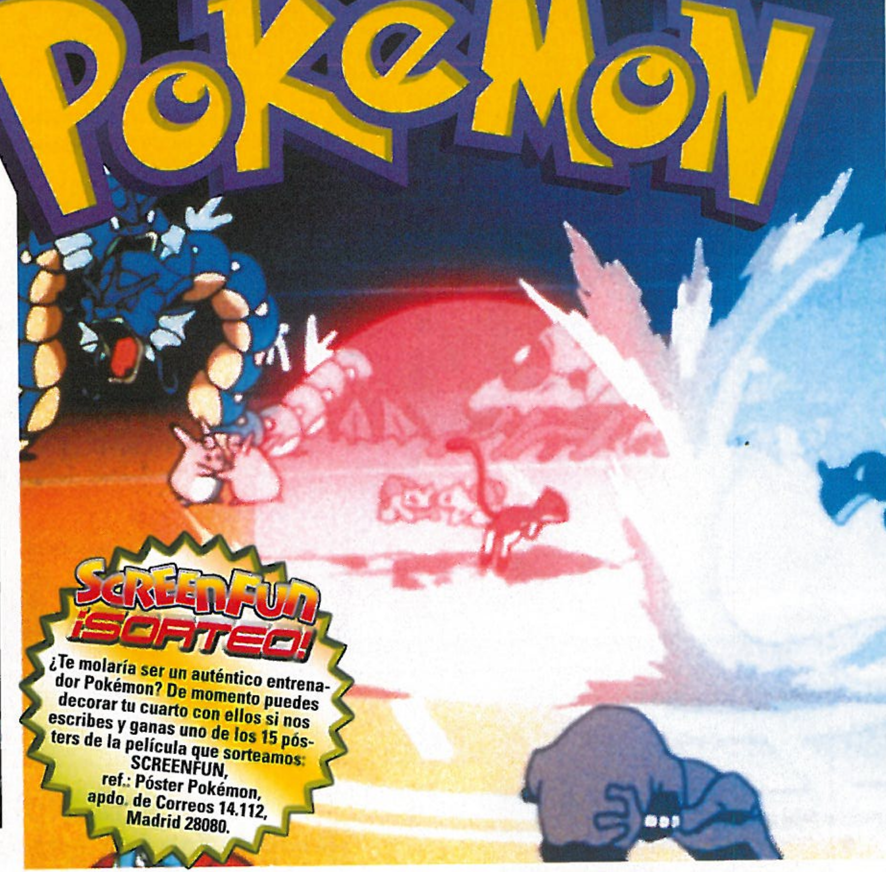
# POKÉMON


... en la que hay un terrorífico castillo. ¿Qué misterio se oculta allí?


Ni siquiera el despierto Pikachu tiene la respuesta.

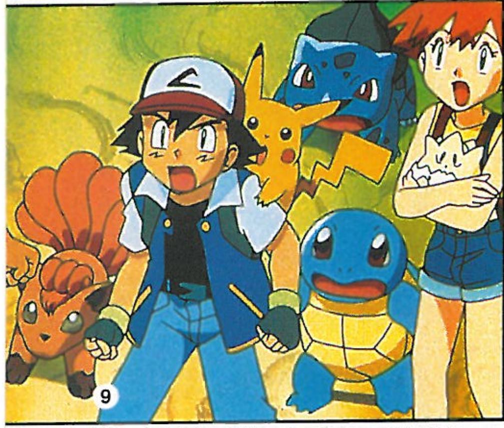

¡Horror, es una trampa! Pikachu mira alucinado al organizador...

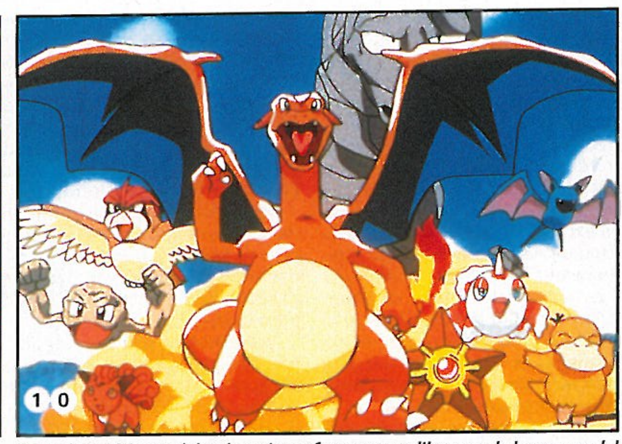

¡Es el poderosísimo Mewtwo, el gemelo malvado y canalla de Mew!




**SCREENFUN ¡SORTEO!**

¿Te molaría ser un auténtico entrenador Pokémon? De momento puedes decorar tu cuarto con ellos si nos escribes y ganas uno de los 15 pósters de la película que sorteamos:
SCREENFUN,
ref.: Póster Pokémon,
apdo. de Correos 14.112,
Madrid 28080.


Al verlo, Ash, Squirtle y el resto de pokémon se quedan impresionados. ¡Deprisa, hay que actuar!


Todos los pokémon deberán unir sus fuerzas para liberarse de las garras del malvado Mewtwo. La batalla promete ser muy complicada...


... hasta que por fin aparece el legendario Mew para ayudarles en un desesperado duelo final.

Ash acepta la invitación y, junto a todos sus amigos, acude hasta el lugar: una isla remota...

Pikachu y Ash: ¡amigos para siempre!

# La película

Pikachu, la estrella de los pokémon, y su entrenador, Ash.

## ¡52 millones de dólares recaudados en los primeros cinco días! Ash, Pikachu y el resto triunfan también en la gran pantalla.

Todo lo que tocan se convierte en oro: han conquistado los corazones de más de 30 millones de jugadores de todo el mundo. Los pokémon tampoco tienen límite como estrellas de la TV y de la gran pantalla.

Si alguno de vosotros todavía no se ha dejado atrapar por la pokémania, ahora tiene la oportunidad de iniciarse en ella. Kunohiko Yuyama, el director de *Pokémon – la película*, comienza con un episodio de introducción que dura 20 minutos para los novatos en el tema: *Pikachu's Vacation* que presenta al ser más popular de los más de 150 de la serie, Pikachu.

Después comienza la película: **en una isla desierta, Ash acude con sus amigos a una invitación para demostrar que es el mejor entrenador de pokémon del mundo. Pero en realidad la invitación al campeonato es solamente un pretexto para atrapar a los pokémon más fuertes.**

Este malicioso plan es obra de Mewtwo, un temible pokémon que fue concebido en un laboratorio. Esta monstruosa criatura es una copia de Mew, el misterioso pokémon original. Sus increíbles poderes permiten a Mewtwo meterse en un Pikachu clonado, con el fin de dominar el mundo. Pero justo en ese momento, Mew entra en escena...

La historia, una mezcla de Frankenstein y 007, no es demasiado original pero hará que no despegues los ojos de la pantalla. Ve reservando tu entrada porque seguro que traerá mucha cola en los cines. ¡Pikakaka... chuuuuuuuu!



Espectáculo 8 | Emoción 8 | Desarrollo 7

**Pokémon – la película**

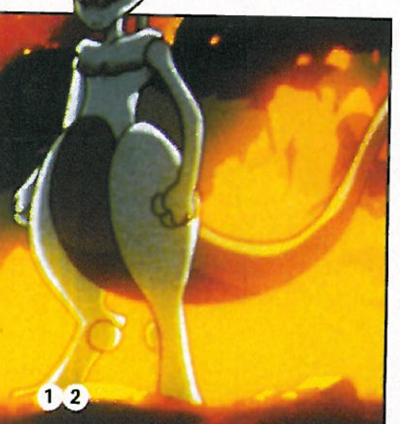
Dibujos animados/Japón

Lanzamiento: 13/4 | Todos los públicos

www.pokemon.com

Personajes: Ash, Pikachu, Mewtwo, Mew, Bulbasaur, Squirtle, Vulpix, Charizard.

Aventura de la serie de dibujos animados para sus fans más valientes, de los que hay muchos. **8**



¿Logrará Mewtwo hacerse con el control del mundo o triunfarán nuestros amigos?

### El fenómeno 'Pokémon'



**Satoshi Tajiri** (en la imagen) ha creado un género en los videojuegos totalmente novedoso con *Pokémon*. El mundo de las pequeñas criaturas combina la emoción de los juegos de rol con la diversión añadida de coleccionar, intercambiar y entrenar. A pesar de que la tarea del entrenador sea cazar el máximo número posible de pokémon, estas divertidas criaturas son amigas de los seres humanos. El éxito *Pokémon* no tiene fin.

### Los personajes más importantes

**Pikachu** Estrella de culto eléctrica; puede resultar algo caprichoso.

**Bulbasaur** La semilla de su espalda crece con el pokémon.

**Squirtle** Para defenderse, escupe una sustancia venenosa por la boca.



**Scyther** Cuando lucha por los aires, resulta una armada invencible.

**Vulpix** El número de sus colas incrementa a medida que se hace mayor.

**Charizard** Convierte todo en cenizas, ¡hasta las montañas!



**Blastoise** Echa agua de su dura tripa como si se tratara de una fuente.



**Mewtwo** Este bellaco es una copia de Mew, el Pokémon original.



**Mew** El auténtico: la primera vez que se puede ver al misterioso pokémon.

# UNAS RISAS

# 1X PLAYSTATION

¿Quieres participar en el sorteo de una Playstation? envíanos la palabra clave al apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080, ref.: AUTODEFINIDO 11. Una pista: es un juego de PC y DC con robots del tamaño de... ¡Mejor averígualo tú mismo! El nombre del ganador saldrá publicado en el número 12 de SCREENFUN.

En la imagen / Juego: '...Style' · Símbolo del actinio / 'Es' en inglés · 3ª letra del abecedario / 'Dungeon ...' · Lo hace la rana / '...1602' · Campeón / En medio de 'liba' · Juego de cartas / Símbolo del cesio · Letra que indica incógnita · Nota musical / Frigorífico · Secos, desagradables / Afirmación · Sodio / Infusión, plural · Número 1 de la baraja / Señal de encendido · Cursi, estirado / Dios del Sol · Juego: '...and Destroy' / Marchar · 1ª letra del abecedario · Femenino de rey / Al rev., estroncio · Vocal delgada / Voz de mando · Sube / Símbolo del oro · Juego: '... Runner' / Juego de cartas · Cero / Salas donde se exhiben películas · Sembrar la tierra / 2ª vocal · Conozco / Al rev., sociedad en los dientes · Vocal abierta · En medio de 'peca' / Estén · Símbolo del Erbio · Uranio · Vocal redonda · Dios del sol / Interjección de ánimo · Consonante ronca / Chaval en Argentina · País: ... Lanka / Nombre de hombre · Presa / Cultiva el campo · Pronombre reflexivo 2ª persona · Letra nasal / Cinco en romanos · Tonelada / Al revés, mininos · Juego: '... Zero' / Quieren · Vocal abierta / Repugnancia · Conozco / Planta del chocolate · Azufre / '... Reaver' · 1ª vocal · A vosotros / Vocal abierta · Azufre / Sur · Juego: '... Surfers' · Juego: '... Tournament' · Une / Matrícula de Madrid · Sienten mucha ira · Señal de socorro / Dios del sol · Signo del zodiaco · Voz de mando / Entes malignos · Artículo indeterm. / Muestras de amor · Última letra / Diminutivo de Santiago · Letra silbante / Al revés, piedra llana · Letra en zig zag / Al r., leer en 1ª persona · Juego: '...of Empires' / Carcajadas · Contrario de gasto / Imperio alemán · Matr. de Santander / Lengua provenzal · Inicial de capital de Italia / Motivo · 2ª vocal / Unión Europea · Juego: 'Star ...' / 1ª letra · Org. de investigación / Para tumbarse · Al. revés, símbolo del cobalto / Marcharán · Estilo artístico / Nombre de mujer · Juego: '... Gratias' / Nota musical · Rey de los hunos / Símbolo del osmio · Hogar / Adán y ... · Símbolo de resistencia / Interjec. torera · Puercoespín de videojuego / Nada, cero · A mí / 5ª letra · Al rev., nombre de volcán / Pronombre · Se dice para frenar a los caballos · Sociedad Anónima · Tipo de música · Juego: 'Flight U...mited' / 2ª vocal · Iniciales de África Occidental Española · Río de España

1 2 3 4 5 6 7 8 9

—¿Qué significa SOS en Pijolandia?
—¡Supersocorro, O sea, Sálvame!

Se encuentran dos amigos que llevan muchos años sin verse:
—Yo he tenido dos hijos, que se llaman Colgate y Profidén.
—Yo he tenido una hija, y se llama María...
—¡Qué horror, como las galletas!

Un alcade muy bruto le dice a su secretario:
—Ponga un cartel anunciando un pregón para el jueves.
—¿Jueves es con 'b' o con 'v'?
—Ummm, mejor para el vier... ¡Venga, vamos a dejarlo directamente para el lunes!

Un chico entra chillando en la tienda:
—¡Deme un refresco!
—No hace falta que grites, que no soy sordo —responde el dependiente—. ¿De qué sabor quieres las galletas?

Un hombre acude al hospital para ver a un amigo al que acaban de operar de urgencia.
—Pero Juan, ¿cómo es que tienes vendada la cabeza si te han operado de apendicitis?
—Es que el médico lo hizo tan bien que la enfermera le dio las dos orejas.

Un profesor de lengua española pregunta a su alumno andaluz:
—¿Cuáles son las tres partes del cuerpo que empiezan por 'z'?
—Lo zojo, la zoreja y la zuña.

Un niño está desayunando. De repente, moja una magdalena en la leche y la tira contra la pared, y le dice su madre:
—¿Qué haces, niño?
—¡Es que la magdalena se estaba bebiendo mi leche!

Una madre le dice enfadada a su hija:
—¿Por qué cuando entro en tu cuarto nunca estás estudiando?
—Porque no te oigo llegar, mamá.

Era una mujer tan delgada, tan delgada, que cuando se vestía de rojo, parecía un arañazo.



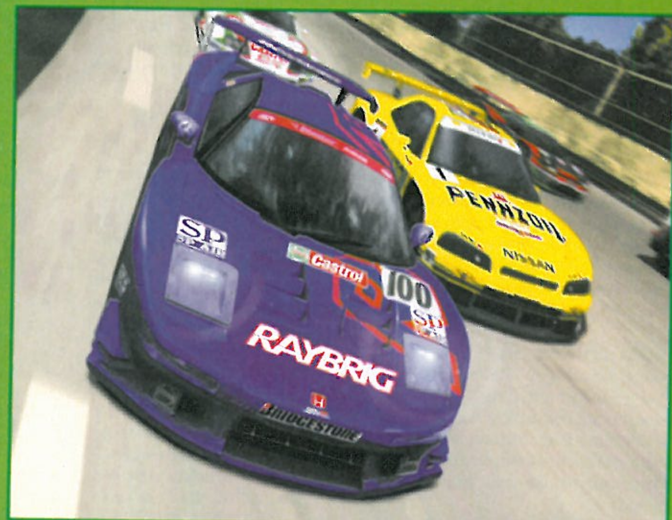

Texto: Elena Castellanos, Comic: Rolf Boyke

# LA COSA



Después de un catastrófico crucero ha desembarcado en una playa para enseñar sus músculos a las chicas. Él es...

## SE BUSCA







¡Quién pudiera conducir unos coches como los del *Gran Turismo 2!* Pero ¿cuáles prefieres, los de arriba o los de abajo? ¿Cómo que son iguales? Fíjate bien y encontrarás las cinco diferencias camufladas entre las dos imágenes.

## Dime a qué juegas...

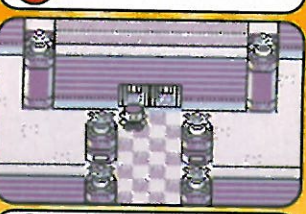
Un duende travieso ha congelado nuestras pantallas y, para que vuelvan a funcionar, tenemos que decirle a qué juego corresponde cada una. ¿Podrías echarnos una mano?



1



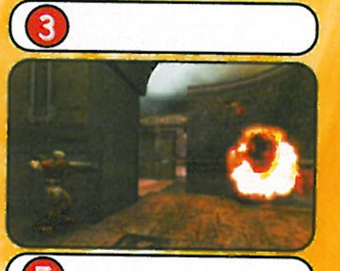
2



3



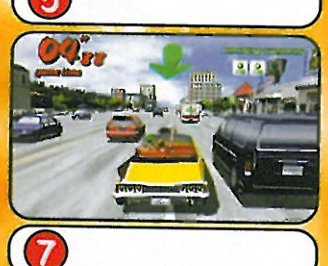
4



5



6



7

## EFECTOS DE LA INFORMÁTICA EN LOS SERES HUMANOS

1.- qUIeN ME HA RoBADO MI tECLA DE cAPS LOCK? vOY A MATArLO!!
2.- Sueter ke mis mesages pashan po el coretor otojraf<co.
3.- User error: Replace user and hit any key to continue.
7.- ¿Quiénmeharobadolabarraespaciadora?
10.- Qué hacen 8 Bocabits juntos? Un BOCABYTE.
12.- dkjdfghdfgueriuyeriuwe ¡¡¡Maldita gata!!!Bajate del tecladposdf.
18.- nCESTITARIA M'OONITOR PRA VERque S TOY ESRIBIENDO...
21.- Mi ordenador no tiene memoria, sólo un vago recuerdo.
24.- Ley del Software: "Si aprenden a usarlo, saca otra versión".
25.- El 67% de las estadísticas son falsas.
26.- Virus check complete. All viruses functioning normally.
27.- Última hora: Cluster insumiso se niega a ser listado en FAT.
28.- Fichero no encontrado. ¿Me lo invento? (S/N).
37.- Bienaventurados los pesimistas, porque hacen BACKUPS.

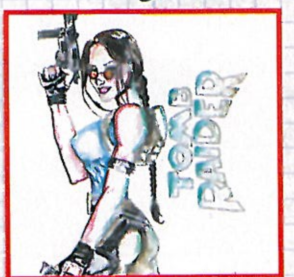
# CARTAS DEL LECTOR



## GALERIA SCREENFUN

**A partir de este número vamos a empezar a publicar los dibujos que nos envieis. ¡Afilad esos lápices!**

Nuestro favorito del mes es éste de Solid Snake, lo manda Edgar (Madrid)



Una Lara muy sensual, según la interpretación de Bárbara (E-Mail)...



...aunque esta Lara Weller, obra de Inma (Cadiz), tampoco está nada mal.



Ash y Pikachu nos saludan gracias al fino arte de Julio (Jerez de la Frontera)

Ojo: ¡no devolvemos los originales!

### El chip

*Tras muchas deliberaciones, dudas y angustias, al final lo he hecho: le he puesto el chip a mi consola. Me costó ocho mil pesetas, que pagué con gran dolor de mi corazón. ¿Y las veces que he pagado ocho mil pesetas por un juego que luego era basura? Ya les he dado suficiente dinero a las distribuidoras, ¡ya se han aprovechado bastante de mí! A partir de ahora, me divertiré por poco dinero y compartiré mis juegos con mis amigos. Sí, lo reconozco, ¡me he convertido en un pirata! Pero antes de despreciarme, pensad que tal vez algún día vosotros también lo seáis.*

*Juan, Valencia*

¡Pecador! ¿Cómo te has atrevido a hacer algo así? ¡Y encima lo confiesas aquí, públicamente! Por tu culpa Gabe Logan, Solid Snake y Lara Croft hallarán una tumba prematura! ¡Y lo que es peor, nosotros nos iremos al paro! Bueno, fuera de cachondeo, por ponerle el chip a la consola no te conviertes en un pirata. Tú, con tu consola puedes hacer lo que te dé la gana, ¡como si le quieres instalar un grifo, oye! Lo que SÍ es ilegal (y puedes ser castigado severamente por ello) es comprar o vender copias de juegos. La policía no va a ir a tu casa a buscarte si te compras un juego pirata, pero moralmente está mal. Muy mal.

### Más chips

*He oído que si le pones el chip a la Playstation, no sólo puedes utilizar copias de seguridad de los juegos, sino que también puedes usar juegos de importación. Eso me interesa. Tengo una amiga azafata que me puede traer juegos desde Estados Unidos, más baratos y antes de que salgan aquí. ¿Cómo se pone el chip, y qué riesgos tiene? He escuchado que se puede cargar la consola.*

*Javier, por e-mail*

Efectivamente, si te instalas el chip y usas un cable RGB, puedes utilizar juegos de sistema NTSC en una Playstation PAL. El chip te lo pueden instalar en tiendas especializadas en juegos de importación. Los riesgos son varios: en primer lugar, si no te hacen un trabajito fino al instalarlo, puede que se carguen tu consola. Quizá no deje de funcionar inmediatamente, pero a largo plazo podría estropearse. Asegúrate de que quien te lo vaya a instalar sepa lo que está haciendo, y NUNCA te lo instales tú mismo si no sabes de electrónica. Otro problema es que la garantía de tu consola se pierde inmediatamente (pero no sólo por el chip: cualquier manipulación que le hagas ya anula la garantía). Por último, algunos juegos modernos detectan la presencia del chip y se niegan a funcionar.

### DVD y CD

*Vamos a ver, según las especificaciones técnicas que publicasteis de la Playstation 2, se supone que podrá leer CD-ROM a X24, y DVD a X4. ¿Cómo se explica eso? ¿Es que tiene una bandeja para CD-ROM y otra para DVD? ¡Pues en las fotos sólo le veo una! Y si los juegos van a ir en DVD, ¿para qué quiero yo que tenga un reproductor de CDs? ¿No sería más barato poner sólo DVD?*

*Nicolás, Pontevedra*

Todos los lectores de DVD sirven para reproducir CDs. Sólo tienen una bandeja común para las dos cosas. Gracias a esto, en la Playstation 2 podrás oír compactos de música y jugar a juegos de la Play 1. Además, puede haber algunos juegos de Playstation 2 que utilicen el sistema de CD convencional en vez de DVD.

### Opinión: 'Tomb Raider IV'

*Tengo los cuatro* Tomb Raider *y quería decir que del primero lo mejor son los puzzles, del segundo son los gráficos, y del tercero la duración. ¿Y* Tomb Raider IV*? ¡Tiene lo mejor de cada uno: puzzles, gráficos y duración! Para mí, es el mejor de toda la serie, y no como dicen por ahí, que es más de lo mismo.*

*Ismael, Málaga*

Ahí queda. ¡En SCREENFUN siempre hay lugar para las opiniones bien razonadas y fundamentadas! De todos modos, quede constancia de que también nos han escrito lectores a los que les ha gustado más la tercera parte y se esperaban más de la nueva aventura de Lara.

### ¿Pikachu Racer?

*¡He tenido una idea para un juego! Sería como el* Crash Team Racing*, pero con los pokémon conduciendo los karts. Las cajas de objetos serían pokéballs, y concederían poderes distintos según el pokémon que las recoja. A Bulbasaur la darían su látigo cepa, Jigglypuff pondría a los rivales a dormir y Squirtle lanzaría hidrobombas a los karts rivales. ¿Qué os parece? La consola, por supuesto, sería la Nintendo 64. Y luego se podrían hacer segundas y terceras partes, simplemente cambiando a los pokémon que conducen los karts. ¡Hay 150!*

*Ash, por e-mail*

Pues seguro que sería un juego estupendo. ¡A ver si Nintendo toma nota! Estamos encantados de publicar vuestras sugerencias para juegos, ¡pero luego no os quejéis si alguna casa desarrolladora os copia la idea!

### Trabajar en una revista

*¡Menudo morro tenéis los que trabajáis en las revistas de videojuegos! Tenéis los juegos antes que nadie, y encima os pagan por jugar. ¿Es que no os da vergüenza cobrar por pasarlo bien? ¿Qué habéis hecho para merecer ese chollo? ¡Yo también quiero!*

*Andrés, Madrid*

Tienes razón, es un chollo. Sin embargo, también tiene sus inconvenientes. Es verdad que nos llegan juegos alucinantes todos los meses, pero también nos envían juegos aburridos que no podemos dejar de probar. Imagínate tener que dejar de jugar, por ejemplo, al *Crazy Taxi* para empezar con el análisis de algo como *South Park Rally*. Además, algunos juegos hay que analizarlos en poco tiempo, y si son de dificultad elevada lo pasamos fatal: ¡es muy estresante! A veces nos tenemos que echar unas partiditas en red a *Quake 3* o *Starcraft* para recuperar fuerzas. ¡Esto puede ser más duro de lo que parece!

En serio, para entrar en una revista de videojuegos sólo hace falta proponérselo, tener suerte y que te gusten mucho los juegos. Hay mucha demanda para este trabajo, así que tener completada la carrera de Periodismo suele ayudar.

### Trucos en SCREENFUN

*Me ha llamado la atención el formato que tienen los trucos en la revista, recortables (digo yo que para eso pondréis la línea de puntos, ¿no?) y metidos en el centro de la revista. Bueno, hasta ahí... vale. Pero ¿lo de los agujeros para archivar las hojas? Ahí me he perdido. ¿Existe un archivador o algo parecido para las páginas de trucos? ¿Cómo se consigue?*

*Pedro, Gijón*

En efecto, si sacas las páginas de trucos te puedes hacer una revista independiente sin que los artículos regulares de tu SCREENFUN se vean afectados. No tenemos ningún archivador especial, pero cualquier archivador con anillas te puede valer; los venden en las papelerías. Si lo decoras con las pegatinas que regalamos de vez en cuando en la revista, te puede quedar muy resultón.

### Juegos baratos

*Cuando leo vuestra revista me entran unas ganas tremendas de comprarme todos los juegos, ¡pero cuestan carísimos! ¿Sabéis si algún día podré comprar el* Resident Evil 3, *el* Tomb Raider IV *o el* FIFA 2000 *a precio reducido?*

*Ignacio, Madrid*

Cuando un juego vende muchas unidades, es una práctica habitual que salga luego a bajo precio. Es un truco de las distribuidoras para seguir vendiéndolo. La serie Platinum de Playstation está precisamente para eso. ¡Pero hace falta paciencia!.

## Visual Memory en DC

*Soy un feliz poseedor de una Dreamcast, y flipo en colores con mi consola. Pero hay algo que me preocupa: la tarjeta de memoria. Con su pantallita de cuarzo y sus botoncitos me pareció muy cuca en su día, pero a la hora de la verdad no me vale de mucho. ¡Tiene muy poco espacio! Al principio no me di cuenta, pero en cuanto me he comprado más juegos, me he encontrado con que no me caben las partidas. ¡Me tengo que comprar otra, y son carísimas! Y hay otra cosa que me preocupa: ¿qué pasará cuando se quede sin pilas? ¿Perderé mis partidas salvadas?*

*Toño, Lugo*

No te preocupes, si la VMU se queda sin pilas, las partidas se conservan. En cuanto al espacio, bueno, esperemos que los próximos juegos lo aprovechen mejor. La Dreamcast es tan nueva que a lo mejor el problema es que los desarrolladores todavía no saben cómo comprimir la información en pocos bloques. ¡La esperanza es lo último que se pierde!




## FMV

*¿Qué significan las siglas FMV? Las he leído a menudo en artículos sobre juegos, pero no sé a lo que se refieren.*

*Ernesto, por e-mail*

Son el acrónimo de *Full Motion Video*, escenas de vídeo pregrabadas que aparecen en algunos juegos. La ventaja de estas escenas es que no necesitan el motor gráfico del juego, así que puedes ver secuencias tan alucinantes como las de *Final Fantasy VIII*, que evidentemente se hicieron con una estación de trabajo mucho más potente que la Playstation. El problema es que pueden dar cierta sensación de artificialidad, como si no tuviesen relación con lo que estás jugando. Por eso, algunos juegos prefieren usar su propio motor gráfico para crear sus secuencias intermedias. Un buen ejemplo de esto sería el *Nightmare Creatures 2*, de próxima aparición.

## Novias y juegos

*A mi novia le ha tocado una Playstation en un concurso. He pensado en comprarle un juego por su cumpleaños, pero quiero que también me guste a mí. ¿Cuál me recomendais?*

*Álex, Madrid*

No hay ningún juego que sea específico para chicas; tendrás que enterarte antes de cuáles son sus preferencias personales. Si leéis juntos nuestra sección de *Banco de pruebas*, seguro que encontráis alguno que os guste a los dos. Si ésta es su primera consola, probablemente tu novia será una jugadora principiante (o a lo mejor nunca ha jugado a videojuegos, que a veces ocurre). De ser así, intenta comprarle uno que sea apto para principiantes, ¡y que tenga buena nota!

Un consejo: cómprale también un segundo pad; así podréis jugar juntos.

## Gabriel Knight 3

*He visto que le habéis dado un nueve al* Gabriel Knight 3, *y en eso no puedo estar más de acuerdo, porque es un juegazo que te pasas. Pero hay algo que no me cuadra: ¿por qué sólo le dais media página? Y encima, justo al lado ponéis al* Urban Chaos, *que sólo tiene un seis, a toda página. ¿Qué pasa, que por ser un juego de acción ya merece más espacio que una aventura gráfica? ¡Como aventurero que soy, tengo que protestar por esta injustificable discriminación!*

*Indy, por e-mail*

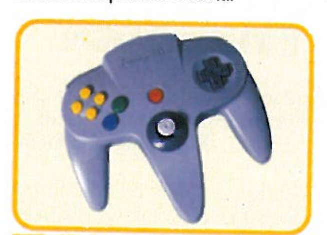
Los juegos no llegan a nuestra redacción de golpe, sino en un lento goteo a lo largo del mes. Puede ocurrir (como pasó con el juego que nos citas) que llegue un título fantástico cuando media revista ya está terminada, y no quede sitio como para darle una página completa. No sabemos cómo resolverán este problema otras publicaciones, pero a nosotros no nos queda más remedio que aprovechar el poco espacio que nos queda para comentar estos juegos. ¡Y quede claro que las aventuras gráficas como *Gabriel Knight 3* nos encantan!

## Los pads de Nintendo

*Cuando salió el pad de Playstation, todo el mundo decía que era muy bueno, pero yo creo que el mérito del diseño hay que dárselo a Nintendo. ¿Acaso el pad de su SuperNintendo no fue el primero en incorporar los botones estilo L y R? ¿Y qué me decís de la disposición en cuadrado de los otros botones? ¡Todo copiado de la SuperNintendo! Nintendo crea, los demás copian y recogen los beneficios. ¡No me parece justo!*

*Nintendoman, por e-mail*

La verdad es que, mientras sean buenos, no nos importa de dónde salgan las ideas del diseño de los periféricos. ¡Los jugadores salimos ganando! Dices que todos le copian los diseños a Nintendo, pero fíjate en que su N64 tiene un excelente y original pad que nadie ha copiado... todavía.



Un pad versátil, cómodo y original ¡Bravo, Nintendo!.

## Multijugador

*En el* Banco de pruebas *le dais mucha importancia a la faceta multijugador. Supongo que los redactores de la revista os lo pasaréis muy bien jugando entre vosotros con los ordenadores conectados en red, pero yo (y seguro que la inmensa mayoría de los jugadores) juego solo, así que, si un juego tiene opción de multijugador o no, me la trae al fresco. ¡Se supone que los análisis los hacéis para nosotros, no para vosotros!*

*Mario, Madrid*

Hombre, también sabemos apreciar un buen juego en solitario. Pero tienes razón, ¡nos lo pasamos muy bien jugando en red entre nosotros!

## LA CARTA DEL MES

**A partir de ahora, vamos a premiar la mejor carta de cada mes con una gorra de SCREENFUN. ¡Sin sorteo! Aseguraos de incluir el remite en vuestras cartas. Si nos mandas un e-mail y quieres optar al premio, tienes que mencionarnos la dirección a la que quieres que te lo mandemos si finalmente sales elegido.**

Hace poco menos de dos años, en un bar de mi pueblo, instalaron la recreativa 'Virtua Striker 2'. ¡Me quedé asombrado! Hacía poco tiempo que tenía el 'FIFA 98', al que consideraba insuperable, pero al ver los gráficos de 'Virtua', mis esquemas se fueron al traste. Durante meses me he dejado los ahorros; domino el juego a la perfección. Ahora, SEGA ha versionado el juego para la Dreamcast. ¡Para MI Dreamcast! Para colmo, la versión 2000, la de DC, es mejor en gráficos y jugabilidad. Sólo puedo tachar a 'VS2' de que los jugadores son un tanto torpes. Os pregunto a vosotros, SCREENFUN, ¿es 'Virtua Striker 2' el mejor juego de fútbol (arcade, claro; donde esté un ISS como simulador...) de la historia? Me gustaría saber vuestra opinión. ¡Ah! ¿Y a qué viene eso de versión 2000.1? He oído que la versión 2000.2 va a ser la de la Eurocopa...

*Javier, Trapaga (Vizcaya)*

***Tu carta nos ha llegado al alma; este tipo de experiencias reveladoras son las que hacen que jugar a videojuegos sea algo tan maravilloso. Nuestra opinión sobre Virtua Striker 2 ya la tienes en el nº10. En cuanto a si es el mejor arcade de fútbol de la historia... pues posiblemente, pero mucha gente prefiere el enfoque de los simuladores y han expresado su rechazo hacia este magnífico juego. Lo de la versión 2000.2 lo estamos investigando, te avisaremos si averiguamos algo.***


SCREENFUN
**Staff**

**Redacción SCREENFUN:** Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160.
E-Mail: screenfun@bauer.es

**Director:** Jorge Martínez
**Subdirector/Dir. Arte:** Álvaro García
**Maquetación:** Edgar Henao, Raúl Blázquez
**Edición:** Puri Ruiz
**Redacción:** Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala
**Traducción:** Marta Muñiz
**Colaboradores:** Beahazard, Daniel Palomares, V. Icho, Cristina Cantarero, Leticia Roldán, Javier Sevilla
**Documentación:** Encarna Domínguez

**Edita:** Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
**Diseño y contenido original:** Equipo BRAVO-SCREENFUN.
**Publicidad:** Carmen Valero.
**Exclusiva de publicidad:** TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800
Fax: 915 413 523
E-mail: tpc@bauer.es
**Impresión:** Altair-Quebecor.
**Distribución:** Dispaña, S.L., S. en C.
Teléfono: 914 179 530
*(Distribución en Argentina:* York Agency.
*Distribución en México:* C.A.D.E.).
**Depósito legal:** M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/6/00.
Solicitado el control de la O.J.D.




## 'Pokémon' en Telecinco

*Me llevé un alegrón cuando empezaron a emitir la serie* Pokémon *en Telecinco, pero ahora ya no la echan todos los días. Que sólo la emitan los fines de semana puedo aceptarlo, pero ¿por qué ese horario infernal que le han puesto? Primero un episodio a las nueve y media, y luego otro a las doce. ¿Qué se supone que debo hacer? ¿Me doy el madrugón para ver el primer episodio y luego me echo a dormir hasta las doce? ¡Se han pasado!*

*Joaquín, Sevilla*

Varios lectores nos habéis comentado vuestra indignación por esto, pero a quien deberíais escribir es a Telecinco. Si reciben suficientes protestas, probablemente os hagan caso y pongan un horario más humano.

## SCREENFUN

### ¡Gracias a todos por escribirnos!

Pues ya lo veis, ¡tenemos más páginas de correo! Estábamos recibiendo muchos votos de apoyo a esta sección, así que hemos decidido ampliarla. Si la preferís como estaba antes, sólo tenéis que decírnoslo. ¡Lo de "vuestra opinión es muy importante" del cuestionario no lo decimos por decir! ¡Ah, y recordad que, sólo por mandar una carta al correo del lector, podéis ganar una gorra! Enviad vuestras cartas, sin olvidar el remite, a:

**Redacción SCREENFUN**
**ref.: Cartas al lector**
**apdo. de Correos 14.116**
**Madrid 28080**

También podéis escribirnos por e-mail, aunque entonces ya no entráis en el sorteo de gorras:
**screenfun@bauer.es**

**TRUCOS SCREENFUN**
¿Te has quedado atascado en algún juego? ¿Necesitas algún truco? Escríbenos una postal indicándonos tu remite, el nombre del juego, la plataforma a la que pertenece y tu problema a la siguiente dirección:
**SCREENFUN**
**ref.: Trucos por correo**
**apdo. de Correos 14.112**
**Madrid 28080**

## ¡Ciclismo, ya!

*¿Por qué sacan juegos de estrategia de guerra, de llevar un hospital, parques de atracciones, etc., y a NADIE se le ocurre sacar uno de ciclismo? En este deporte hay montones de cosas para hacer una buena simulación: el presupuesto, la estrategia de carrera, líder, gregarios, masajistas, Tour, Giro, Vuelta... Tenemos un campeón por ahí, ¿les suena?, es un tal Induráin. Vamos, que algo ha hecho en Francia e Italia. Seguro que no le importaría protagonizar un juego así.*

*Luis Miguel, Madrid*

Pues mira tú por dónde, Dinamic Multimedia está preparando un *PC Ciclismo*. ¡A ver qué sale de ahí!

## Conspiración

*¿Por qué dependiendo de la compañía que realiza un juego, al salvar la partida se utiliza un bloque de la tarjeta de memoria de la Playstation o cuatro? ¿Es que hay algún acuerdo entre esas compañías y Sony para que nos ocupe más bloques y así tengamos que comprar más tarjetas? Ejemplo:* Silent Hill, ISS Pro/98 *y* Metal Gear Solid *(todos de Konami) sólo ocupan un bloque.* FIFA 99, NBA Live, *y* Nhl 2000 *(de EA) ocupan cuatro. Y el* Esto es fútbol *de Sony también ocupa cuatro bloques...*

*Otra vez Luis Miguel, Madrid*

Algunos juegos necesitan más bloques porque almacenan más información, como los archivos de repeticiones de las jugadas, por ejemplo.

## El fracaso de Saturn

*¿A qué se debe la caída de la Sega Saturn? ¡A mí me parecía muy buena!*

*Álvaro Ramiro, Madrid*

La Saturn era muy buena consola para juegos en 2D. Por desgracia, Sega se obcecó en competir con la Playstation en el terreno de las 3D, donde la máquina de Sony era superior. Si a la Saturn la hubieran apoyado con más juegos 2D que explotasen a fondo sus posibilidades, tal vez hubiera tenido mejor fortuna. ¡Pero todo esto son sólo suposiciones nuestras!

## Pocketstation

*He oído hablar de un periférico para la Play llamado Pocketstation. ¿Qué es exactamente? ¿Para qué sirve? ¿Saldrá en España?*

*Francisco, Toledo*

Es algo parecido a la Visual Memory de Dreamcast, pero para Playstation. Funciona como una tarjeta de memoria y como miniconsola, ya que algunos juegos te permiten descargar minijuegos a la Pocketstation, y luego los resultados los puedes mandar de vuelta al juego principal. También se puede intercambiar información entre dos Pocketstations. Por desgracia, no hay planes de sacarla en Occidente.



La Pocketstation se pliega para conectarse a la Playstation.

## Un mundo mejor

*¿No sería estupendo que Sony y Nintendo se fusionaran? Así harían juegos de* Pokémon, Mario *y* Zelda *en Playstation 2, o podrían hacer una superconsola conjuntamente, y las desarrolladoras sólo tendrían que preocuparse de hacer buenos juegos, y no de decidir para qué consola los harán. Si sólo tuvieran una plataforma para programar, les sería más fácil especializarse en investigar técnicas de programación eficaces. ¡Y el mundo sería un lugar mejor!*

*Gonzo, por e-mail*

Sobre el papel suena muy bien, pero piensa que la competencia que se hacen las compañías entre ellas también les motiva a hacer mejores consolas, periféricos y juegos. Si no tuviesen rivales que temer, se dormirían en los laureles y los perjudicados seríamos los usuarios. Además, ¿dónde te dejas a Sega en toda esta historia? ¿Y a Microsoft con su X-Box? Es bueno que haya diversidad y competencia en el mundo del videojuego.

## Driver 2

*¿Saldrá* Time Crisis 2 *para la Playstation? ¿Y el* Driver 2*? Espero que sí, porque para mí ha sido y es uno de los mejores juegos de la historia.*

*Kike, Pontevedra*

Si por *Time Crisis 2* te refieres a la segunda parte que se puede disfrutar en los salones recreativos, entonces no. En caso de salir una secuela para Playstation, sería un juego específico para esta consola. En cuanto a *Driver 2*, en estos momentos Reflections está trabajando en él. La novedad más llamativa es que te podrás bajar del coche, pasear por la calle y robar vehículos al estilo *Grand Theft Auto*. ¡Incluso podrás conducir un autobús! Los mapeados de las ciudades, que antes eran todos según el formato de rejilla cuadriculada, tendrán más complejidad. Las Vegas, Chicago, La Habana y Río de Janeiro serían, en principio, los escenarios, aunque pueden cambiar en la versión definitiva.

## Consola nueva cada 2 años

*He oído el rumor de que Sony planea sacar la Playstation 3 dentro de dos o tres años. ¿No os parece un poco exagerado? ¿A donde vamos a parar con tanta tecnología? ¡Para eso me compro un PC!*

*Marcos, Ourense*

Como tú mismo indicas, es sólo un rumor, así que tampoco te lo tomes demasiado en serio. Sony puede decir lo que quiera ahora, pero lo que decida hacer de verdad en el futuro no lo sabe con seguridad ni ella. De todas formas, si de verdad aparece la Playstation 3, sería compatible hacia atrás con Playstation 1 y 2. Nadie se quedaría *colgado* con su Playstation 2.

## Robots gigantes

*¡Me ha encantado vuestro artículo del juego* Slave Zero*! ¿No van a hacer una versión para Playstation? Tendrían que hacer más juegos con robots gigantes, y a ser posible, que sean tipo* Mazinger Z*. ¿Sabéis lo que de verdad me gustaría? ¡Un juego con el robot de la película* El gigante de hierro*! ¡Me encantó!*

*José María, Barcelona*

Pues en Nintendo 64 hay uno basado en la serie *Evangelion* que seguro que te iba a volver loco (por desgracia, sólo lo han sacado en Japón). En abril, para Dreamcast, está anunciado el *Tech Romancer*, un juego de lucha protagonizado por robots estilo manga. Nosotros ya lo hemos jugado en su versión de máquina recreativa, ¡y es divertidísimo!



**SCREENFUN ¡SORTEO!**
**Escríbenos una carta contándonos tus ideas, opiniones, dudas... ¡Lo que se te ocurra! Entre todos los que escribáis, sortearemos cinco flamantes gorras. La dirección es: SCREENFUN, ref.: Cartas al lector, apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080.**

# BREVES

Tengo un Pentium 200. ¿Hay algún truquillo para que me funcione el *Tomb Raider IV*, que necesita un Pentium 233?
Los requisitos mínimos de los juegos son inapelables. Con menos de eso, no funcionan. ¡Tendrás que actualizar tu PC!
¡Me encanta vuestra nueva sección de rol y estrategia! ¡Dadle más páginas!
Si os gusta una sección, no olvidéis votar por ella en el cuestionario. ¡De vosotros depende que se amplíe o desaparezca!
Para jugar a *Final Fantasy VI*, ¿te basta con un emulador?, ¿no hace falta comprarlo de importación con el adaptador?
Si tienes un PC, sí. Si sólo tienes una SuperNintendo, no hay otra manera.
Nunca me toca nada, ¡ni siquiera la gorra! Podríais hacer una excepción...
Lo único que podemos hacer es sortear más gorras y desearte suerte.
En el sorteo del autodefinido, ¿hay que mandarlo entero o con escribir la solución en la postal ya vale?
Con que nos digas la solución, vale.
¿Cuándo es la fecha límite para enviar las postales de los sorteos?
Basta con que lleguen antes de que salga a la venta el número siguiente.
¿Y si mandas la postal antes, tienes más posibilidades de ganar?
No. Pero si el servicio de correos sufre un retraso, mandar la postal pronto te garantiza que llegará a tiempo.
¿Te pueden tocar 2 premios en un mes?
¡Tendrías que tener muchísima suerte!
He oído que las imágenes porno de Lara en Internet no las han hecho sus diseñadores. ¿Es verdad?
Esas imágenes son obra de aficionados, no tienen nada que ver con Core.
¡Eh, que Nikki de *Pandemonium 2* está mejor que Lara!
¡Ah, pero Lara no sólo es guapa! Si se ha hecho tan famosa es por su personalidad y carisma.
¡Me han dicho que Lara muere al final de *Tomb Raider IV*! ¡Por favor, decidme que no es verdad!
¿Y la emoción de acabarte el juego y descubrirlo por ti mismo?
¡Ya no me caben vuestros pósters en la habitación!
Siempre puedes ir quitando los que menos te gusten y dejar tus favoritos.
¿No son muy breves vuestras guías?
Intentamos condensar la información esencial en poco espacio, sin enrollarnos.
¿Qué os parecería una sección de contactos, para que los lectores puedan cartearse entre ellos?
Es muy buena idea. Si alguien quiere cartearse, que nos lo diga y publicaremos su dirección con mucho gusto.
El *Driver* es un juegazo: deberíais ponerlo más arriba en el TOP 20.
Eso no depende de nosotros, sino de los votos de los lectores.
¡*Final Fantasy VIII* es el mejor juego que ha existido jamás! Cuando vi el vídeo final, me entraron unas ganas locas de echarme a llorar. ¡De verdad!
Sobre todo, cuando sale Laguna visitando la tumba de Rayne, ¿a que sí?
Me han dicho que va a salir el *Crash Bandicoot 4* (y no es el *CTR*). ¿Es verdad?
Naughty Dog ha cedido los derechos del personaje. Tal vez algún día alguien haga la cuarta parte, pero no serán ellos.
¿Habrá *Tomb Raider V*?
En todo caso, saldría para la Play 2. Pero aún no está anunciado oficialmente.
¿Saldrá *Indiana Jones* para la Play?
Por ahora no, pero ¿quién sabe? El juego ha tenido mucho éxito en PC...

## Ganadores del nº 9

GB Color: Antonio B. Álvarez. Playstation: Mikel G. Artieda. Gorras SCREENFUN: Maribel C. Vargas, Víctor de B. Ramos, José Manuel Fernández, Héctor B. Domínguez, Ana M. Ruiz. Packs 'Toy Story 2': Elena G. López, Toñi R. Pajares, Víctor Manuel M. Morán, Mª Isabel P. Aguilera, Tomás E. L. Longueira, Juan Manuel L. Cutilla, Jesús I. León, Daniel G. Estévez, Noelia T. Sánchez, Ramón Vargas-Machuca. Packs cómics 'Cyber Weapon Z': Carlos R. Peral, Eulogio C. Pérez, Javier S. Amedo, Carlos M. Lucía, Martyna Brodowska. Juegos 'EXO': Antonio J. Benítez, Miguel B. Albadalejo. Packs 'ISS Pro': Raúl S. Serrano, Gonzalo C. Cáceres, Jesús Ángel G. Luna, Francisco A. Vallardes, Ángel H. Infantes. Pack 'GT2': Eloy C. Ruiz, Javier G. Santander, Ángel L. Orús, Juan B. Ramos, Lucas C. Paz. Juegos Top 20: Sergio S. Manzano, Xavier M. Vila, Teresa Medina, Belén O. Domínguez, José Luis Torres. Libros MGS: Sarabel R. Bono, J. L. F. Guillén, Natividad L. Jiménez. Cartas 'TR': José Joaquín P. Martínez. Packs juegos Hammer: Daniel F. Hernández, Juan Antonio Z. Ruiz, Daniel Vidal, Antonio M. Vacas, Ramón T. Ruiz, Rodrigo Ll. Troncoso, Pablo M. Munera, Bienve G. Sandoval, Carlos C. Loureiro, Fermín I. Sainz, Borja V. González, Sara L. Picazo, Maximina R. Gómez, Daniel O. Garrido, Luis C. Ondiviela.

## DE LA PÁGINA 90-91






## Dime a qué juegas...

1-Gran Turismo 2
2-Final Fantasy VIII
3-Pokémon
4-Tomb Raider IV
5-Quake
6-Donkey Kong
7-Crazy Taxi

## SOLUCIONES

DEL NÚMERO 10/00

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ■ | M | ■ | I | ■ | E | ■ | I | ■ | T | ■ | M | ■ | T | ■ | L |
| R | E | A | D | Y | ■ | A | R | M | O | R | I | N | E | S | ■ |
| ■ | S | M | A | S | H | ■ | L | U | G | O | ■ | E | R | O | S |
| E | S | O | ■ | A | E | N | A | ■ | A | M | C | A | S | T | ■ |
| ■ | I | ■ | C | T | R | ■ | N | O | ■ | A | O | J | O | ■ | A |
| V | A | N | ■ | N | N | O | ■ | B | E | ■ | Z | ■ | S | A | L |
| ■ | H | ■ | T | A | E | | | | | | ■ | C | ■ | S | L |
| O | ■ | S | I | ■ | T | | | | | | V | A | C | A | ■ |
| ■ | V | A | L | L | E | | | | | | ■ | V | E | L | A |
| A | T | R | A | E | ■ | | | | | | H | A | R | T | O |
| ■ | ■ | T | ■ | A | S | | | | | | ■ | R | I | O | S |
| M | O | R | A | L | ■ | | | | | | E | ■ | L | ■ | T |
| ■ | N | E | C | ■ | S | ■ | L | ■ | U | ■ | V | A | L | L | A |
| S | E | ■ | T | R | I | B | A | L | ■ | R | A | ■ | A | I | ■ |
| ■ | ■ | M | I | E | L | ■ | G | A | M | E | ■ | S | ■ | M | I |
| T | G | ■ | V | O | L | A | R | ■ | I | D | I | O | M | A | S |
| ■ | O | L | A | ■ | A | L | I | E | N | ■ | D | N | I | ■ | R |
| M | A | L | ■ | I | S | O | ■ | C | I | N | E | ■ | L | I | A |
| ■ | L | O | A | D | ■ | N | E | O | ■ | T | A | I | ■ | R | E |
| S | O | U | L | C | A | L | I | B | U | R | ■ | R | E | A | L |

# SCREENFUN CUESTIONARIO 11

Envíanos este cuestionario y nos ayudarás a hacer una revista más acorde con tus gustos. ¡Sorteamos una Game Boy Color entre todos los que participéis!
SCREENFUN, ref.:Cuestionario 11, apdo. 14.116, Madrid 28080.

**NOMBRE:** ..............................
**DIRECCIÓN:** .............................. **Nº:** ........ **PISO:** ........
**CÓDIGO POSTAL:** .............. **TELÉFONO:** .............. **EDAD:** ........

**1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?**

- PC ☐
- Sony Playstation ☐
- Nintendo 64 ☐
- Game Boy ☐
- Game Boy Color ☐
- Dreamcast ☐
- Máquinas recreativas ☐
- Otras... ☐

**2. ¿Qué tipo de juegos prefieres?**

- Estrategia ☐
- Shoot'em up ☐
- Beat'em up ☐
- Simulación ☐
- Plataformas ☐
- Rol ☐
- Aventura ☐
- Simuladores deportivos ☐

**3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?**

..............................

**4. Las tres páginas que más me han gustado han sido:**

1ª.................... 2ª.................... 3ª....................

**5. Las tres páginas que menos me han gustado han sido:**

1ª.................... 2ª.................... 3ª....................

**6. ¿Te interesan las siguientes páginas?**

- Hardware Sí ☐ No ☐ Por qué....................
- Software Sí ☐ No ☐ Por qué....................
- Música, TV, radio... Sí ☐ No ☐ Por qué....................
- Rol y estrategia Sí ☐ No ☐ Por qué....................

**7. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?**

..............................

¿Qué es lo que más te gusta de ella/s?..............................

**8. ¿Tienes teléfono móvil? ¿Qué modalidad, tarjeta o cuota?**

..............................

**9. ¿Cuáles son tus programas favoritos de televisión y radio?**

Televisión.................... Radio....................

**10. ¿Cuál de estas series de televisión es tu preferida?**

Los Simpsons ☐ Al salir de clase ☐ Pokémon ☐

**11. De los regalos que ha hecho SCREENFUN, ¿cuál ha sido el que te ha gustado más?**

Pegatina PSX ☐ Pegatina N64 ☐ Megapósters ☐ Otros..........

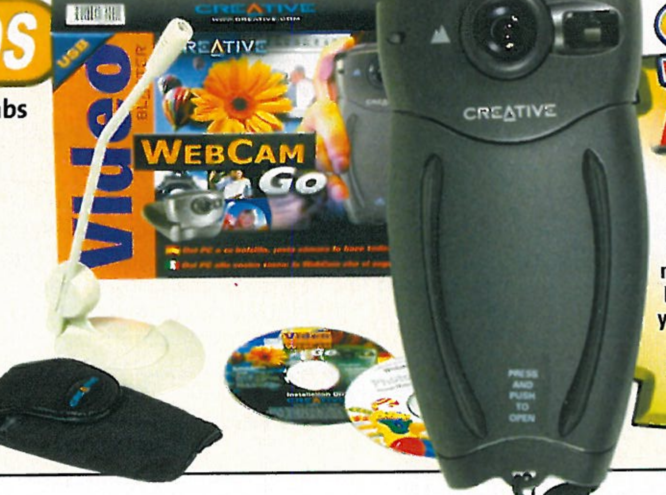
**12. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?**

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

# 11/00 PREMIOS

## 2 Webcams Go de Creative Labs

¿Te imaginas poder enviar a tus amigos vía e-mail las fotos más cañeras o los vídeos más divertidos hechos por ti mismo? ¿Y construir tu propia página web mostrando las imágenes de tu vida? ¿Y conocer a tus compañeros de chat no sólo por lo que escriben? El futuro multimedia está en tus manos, ¡hazte con la Video Blaster Webcam Go enviándonos una postalita!




Pág.79

**Ref. Webcam**

# SCREENFUN ¡SORTEO!

**En este número de SCREENFUN nos sobran regalos porque queremos que todos tengáis la oportunidad de meteros algo en los bolsillos. No sólo te ofrecemos cantidad, ¡también calidad! Una súper Webcam, DVDs de música, el ratón más moderno del mercado y alfombrillas a tu gusto para que lo puedas apoyar... y por supuesto, la Playstation y la Game Boy de siempre para que sigas jugando y pasándotelo en grande. Ya sabes: envía tu postal al apartado de correos correspondiente... ¡y no te olvides de indicar la referencia!**

**SCREENFUN**

Pág.92

## 5 Gorras SF

Llega la primavera y con ella el sol. Y tú, ¿tienes gorra para protegerte de sus rayos? ¡Hazlo marcando estilo con SCREENFUN!

**Ref. Cartas al lector**

Pág.85

## 5 Alfombrillas

¿Te gustan estas alfombrillas exclusivas del canal que más te informa sobre lo último de lo último? Pues ¡a por ellas!

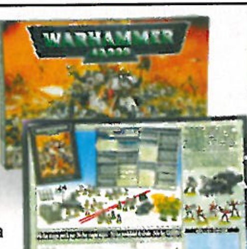



**Ref. Canal C:**

Pág. 83

## 1 Warhammer 40,000

Agudiza tu ingenio compitiendo contra tus amigos en este juego de batallas ambientado en una galaxia hostil, ¡y demuestra tus dotes de estratega!




**Ref. Warhammer 40.000**

Pág. 21

## 5 Juegos



Dinos cuáles son tus juegos favoritos para que tus gustos queden patentes en nuestro y vuestro *Top 20* ¡y de paso llévate el juego que quieras!

**Ref. Éxitos 11**

Pág. 84

## 5 Cómics 'Aliens Apocalipsis'

Cuidado con estos aliens, te lanzarán su baba viscosa cuando menos te lo esperes. Vive terroríficas aventuras en este cómic lleno de acción: *Aliens Apocalipsis*. ¡No te quedes sin él!

**Ref. Aliens Cómics**

Pág. 35

## 3 Juegos RR4

Colócate en la parrilla de salida y envíanos ya una postal para hacerte con el juego de carreras más trepidante de la N64.




**Ref. RR 64**

Pág. 88

## 1 Playstation

Demuestra tus conocimientos sobre videojuegos y demás para descubrir la clave del autodefinido ¡y ganar una Playstation!




**Ref. Autodefinido 11**

Pág. 87

## 15 Pósters 'Pokémon'

Seguro que tú también eres un auténtico fan de los simpáticos pokémon. ¡Entonces, entra en el sorteo para decorar tu habitación con el póster de la película!

**Ref. Pokémon**

Pág. 74

## 10 alfombrillas 'Rayman 2'




Siente la inspiración para ponerte a dar saltos por la pantalla con Rayman y su alfombrilla. ¡Y aunque no juegues, también te será útil!

**Ref. Rayman 2**

Pág.63

## 5 juegos 'MediEvil 2'

Lucha contra los fantasmas de *MediEvil* moviendo el esqueleto de Sir Dan Fortesque. Pon tu Playstation en marcha ¡y pásatelo de miedo!

**Ref. MediEvil 2**

Pág.26

## 10 Camisetas 'Metal Gear Solid'

Que todos sepan que eres el dueño y señor del *Metal Gear*. Consigue esta exclusiva camiseta negra con letras reflectantes, ¡como tiene que ser!

**Ref. Metal Gear**

Pág.85

## 1 Lote de 6 DVDs

Ponte al día sobre las grandes estrellas del pop rock de los últimos tiempos con estos DVDs repletos de entrevistas y los mejores conciertos.



**Ref. DVDs de TDK**

Pág.36

## 5 Juegos de Syphon Filter




¿*Metal Gear* es tu juego favorito? Pues todavía no has jugado al *Syphon Filter 2*: ¡te va a encantar! Si quieres probarlo, entra en el sorteo para llevarte uno de los cinco juegos que regalamos. ¡Puede ser tuyo!

**Ref. Syphon Filter**

Pág.30

## 5 Juegos 'Psychic Force 2'

Conviértete en un superhéroe y surca los cielos defendiéndote de tus enemigos con las armas del poder mental de la Playstation.




**Ref. Psychic Force 2**

Pág.93

## 1 Game Boy Color

Ayúdanos a mejorar la revista: te lo agradecemos con una Game Boy Color ¡para que juegues donde quieras!

**Ref. Cuestionario 11**

Pág.19

## 1 Ratón 'Intellimouse'

Este increíble ratón multifunciones con sensor y luz puede caer en tus manos. ¡Serás la envidia de todos!

**Ref. Intellimouse**

Pág.25

## 1 Pack 'Pokémon'



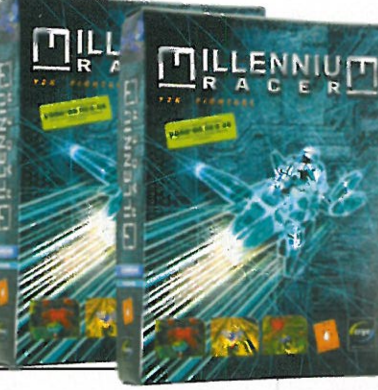
Ponte a la moda con esta mochila triángulo con bolsillo para llevar el móvil en la correa ¡y consigue también una taza y una camiseta de *Pokémon Stadium*!

**Ref. Pokémon Stadium**

Pág.68

## 15 'Millennium Racer'

No te pierdas este sorteo, tienes muchas posibilidades de hacerte con un *Millennium Racer*, un juego de carreras futuristas para PC con gráficos impresionantes.




**Ref. Millennium**

*Fotos: José Castro.*

# Chico listo.







**NOKIA 3210**

Sabes lo que te gusta, por eso eliges lo que prefieres: el nuevo Nokia 3210. Divertido por fuera, serio por dentro. El primer teléfono móvil con divertidas carcasas Xpress-on intercambiables por los dos lados, que tú mismo podrás cambiar en segundos. Permanece en espera hasta dos semanas sin necesidad de recargar su batería. Te permite enviar mensajes con imágenes,* y además es muy listo. Por ejemplo, su texto predictivo puede adivinar lo que quieres escribir, por lo que enviar mensajes cortos es ahora más fácil que nunca. Y además es dual.

**Nuevo Nokia 3210 nunca te dejará colgado, no como otras.**

(*) El servicio de envío de mensajes con imágenes depende de la red. Por favor, consulte con su operador la disponibilidad de este servicio.




www.nokia.com